

Tartu Ülikool
Filosoofiateaduskond
Germaani, romaani ja slaavi filoloogia instituut

Saksa-eesti-inglise seletav malesõnastik

Magistritöö

Koostaja: Kadri Marmor

Juhendaja: Terje Loogus, PhD

Tartu 2010

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. Ajalooline ülevaade	6
1.1 Male ajalugu	6
1.2 Male ja maleterminoloogia areng Eestis	7
2. Sõnastiku koostamine	9
2.1 Sõnavara valikuprintsiibid ja kasutatud allikad.....	9
2.2 Sõnastiku koostamisel esinenud probleemid	10
2.3 Sõnastiku ülesehitus	14
3. Saksa-eesti-inglise malesõnastik	17
4. Eesti-saksa sõnaloend	52
5. Inglise keele register	61
Kokkuvõte	66
Kasutatud kirjandus	67
Zusammenfassung	69

Sissejuhatus

Käesoleva magistritöö eesmärgiks on malesõnastiku koostamine. Malemäng on üks maailma vanimaid ja tuntumaid lauamänge, mille võlu on enda jaoks avastanud miljonid inimesed üle terve maailma. Male on vaimne lahing kahe vastaspoole vahel ja selle lahingu võitjaks tuleb see pool, kellel on rohkem leidlikkust, tähelepanu, mõtete kontsentratsiooni võimet, mälu, vastupidavust, otsustamis- ja algatusvõimet (Veldemann 1995: 18). Malemängu olemuse võtab väga hästi kokku male sünnimaalt Indiast pärit ütlus: „Male on nagu meri, kust väike sääsk saab juua ja kus elegant saab supelda” (Feichtinger)¹. See tähendab, et malet saab mängida igaks, sõltumata vanusest, soost, oskustest, päritolust, ametist ja religioonist.

Sarnaselt kirjeldab male loomust legendaarne Eesti maletaja Jüri Randviir, kes on lausunud: „Kas male on kunst, sport või teadus? See küsimus ise ei ole õige. Male rikkus just selles ongi, et ta pole see, teine ega kolmas, vaid kõik kokku – on male. Igaks leiab endale siit midagi. Võitlejanatuur võib rahuldada oma sportlikku võidujanu, esteet naudib kombinatsioonide ja kompositsioonmale ilu, uurijatüüp sukeldub teooria rägastikku“ (Randviir 1984: 11).

Malemängu ülemaailmset populaarsust aitab selgitada see, et maleriigis ei eristata seisusi ega rahvusi, maletajad terves maailmas on justkui üks ühine pere (Veldemann 1995: 10-11). Selle eest kõneleb ka Rahvusvahelise Maleföderatsiooni juhtlause „gens una sumus“ ehk otsetõlkes „oleme kõik üks pere“. Malemängu puhul pole kindlasti tegu pelgalt meelelahutusega, vaid väärtusliku osaga inimsoo kultuurilises arengus ning sellele mängule tuleb osutada tähelepanu, mida ta tõeliselt väärib (Veldemann 1995: 17).

Käesolevat sõnastikku ajendaski koostama ühelt poolt koostaja isiklik huvi malemängu vastu ja ühtlasi ka praktiline vajadus eestikeelse malesõnastiku järele. Autori andmetel pole Eestis seni koostatud ühtegi malesõnastikku ega antud välja mõnda muud maleterminoloogiale keskenduvat teost. Koostaja loodab, et antud sõnastik aitab täita lünka, mis valitseb Eestis maleterminoloogiat puudutava kirjanduse alal.

Käesolev malesõnastik oleks ühest küljest abimaterjaliks algajatele malesõpradele ja juba kesktasemega maletajatele, kes loevad saksa- ja ingliskeelsest

¹ Koostaja tõlge saksa keelest: „Das Schachspiel ist ein Meer, aus dem die kleine Mücke trinken und in dem der Elefant baden kann“.

malekirjandust ning soovivad terminite tõlkimisel abi leida. Samuti annab sõnastik malehuvilistele ülevaate eestikeelsest maleterminoloogiast ning ühtlasi tähtsamate mõistete tähendusest. Antud sõnastik ei ole aga mõeldud professionaalidele. Seda esiteks põhjusel, et käesolev sõnastik sisaldab kõige levinumaid ja tähtsamaid maletermineid, ent maleasjatundjatele oleks huvitav ja vajalik sõnastik, mis süübib sügavamale male sisemusse ning käsitleks termineid, mida kohtab malesõnavaras harva. Koostajal pole aga piisavalt malealaseid teadmisi, et sellist tööd ette võtta. Male peensusi suudaks mõista vaid tõeline maletaja, seega peaks jääma põhjalikuma sõnastiku koostamine mõnele professionaalile. Teiseks oleks seesugune projekt oluliselt mahukam, kui antud magistritöö raames võimalik.

Teisest küljest on antud sõnastik muidugi mõeldud ka tõlkijatele, kes puutuvad kokku maleteemaliste tekstidega. Kuna ka ilukirjanduslikes tekstides kohtab enamasti just kõige levinumat maleterminoloogiat ning vähem spetsiifilisi sõnu, on antud malesõnastik ka ilukirjanduse tõlkijatele küllaldaseks abimaterjaliks.

Antud magistritöö koosneb kahest osast: teoreetilises osas tutvustatakse lühidalt male ajalugu maailmas ja Eestis ning antakse ülevaate eestikeelse maleterminoloogia kujunemisloost; praktilise osa moodustavad saksa-eesti-inglise malesõnastik, eesti-saksa sõnaloend ja ingliskeelne register. Enamikule sõnadele on lisatud selguse mõttes ja täiendava informatsiooni saamiseks selgitus ja mõnede terminite ka kasutusnäiteid.

Male ajaloo peatüki kirjutamisel tugines koostaja põhiliselt kolmele allikale. Nendeks olid A. Veldemanni „Kõik mängivad malet“, mis sisaldab ajaloolist ülevaadet ja J. Randviiri „Caissa riik ja rüütli“, mis käsitleb väga põhjalikult male tekkelugu ja levikut maailmas. Male ajaloo ja terminoloogia kohta Eestis annab põhjaliku ülevaate J. Schusteri, A. Rei, Ü. Lauk'i ja H. Olde koostatud „Treenerite tasemekoolituse õpik“, mis on Maleliidu kodulehele osaliselt üles pandud.

Eestikeelsete tõlkevastete leidmisel ja täpsustamisel sai koostaja abi Eesti Maleliidult ja eelkõige Tartu Ülikooli Maleklubilt. Eestikeelsed terminid ja nende selgitused on üle kontrollinud Tartu Ülikooli Maleklubi esimees, maletreener ja malekirjanduse autor Kristjan Sander.

Siinkohal soovikski koostaja tänada Kristjan Sanderit tema abivalmiduse ja koostöö eest. Tänuavaldused ka Maleliidu liikmetele Henrik Oldele ja Marek Kolgile, kes samuti toetasid selle sõnastiku valmimist ning Merike Rõtovale, kes laenas koostajale Y. Averbahki malesõnastiku, kust oli võimalik antud sõnastikus leiduvate

saksa- ja ingliskeelsete terminite õigsus üle kontrollida. Eelkõige suur tänu aga Terje Loogusele, kelle nõuanded andsid sõnastiku valmimisse olulise panuse.

1 Ajalooline ülevaade

1.1 Male ajalugu

Malemängu sünnilugu on hämar ja salapärane ning selle tekkeloo kohta on teada palju legende. Tuntuim neist räägib India õpetlasest, kes leiutas male võimsale valitsejale meelelahutuseks. Oma hiilgava idee eest soovis õpetlane tasuks nisutera malelaua esimesele väljale ning igale järgnevale väljale kaks korda nii palju nisuteri kui igale eelmisele väljale. Paraku ei jätkunud male leiutaja honorari katmiseks kogu India seitsmeaastasest lõikusest. See legend pakub rohkem huvi matemaatikutele, ent male sünniga on sel tegelikkuses vähe pistmist. (Veldemann 1995: 10) Mõningate allikate põhjal on sel legendil siiski tõepõhi all, ent arvatavasti oli tegu mõne muu mänguga, mida hakati hiljem ekslikult malega seostama (Schuster & Rei & Lauk & Olde (1)).

Selge on see, et malemäng pole leiutatud ühe inimese poolt, vaid tegu on kollektiivse rahvaloominguga, seejuures mitte ühe, vaid paljude rahvaste loominguga. Autoriteetsed allikad viitavad sellele, et male sai alguse Indiast umbes 6. sajandil ning selle ürgmale nimeks oli tšaturanga. Indiat peetakse male sünnikohaks seetõttu, et malendid paiknevad vana India armee lahingukorra alusel ja nende prototüüpideks on jalavägi (etturid), ratsavägi (ratsud), sõjavankrid (vankrid) ja sõjaelevandid (odad). (Randviir 1984: 46-47) Seega on male puhul algselt tegu sõjamänguga, mis imiteeris lahingutegevust.

Indiast levis tänapäeva male eeskäija tšaturanga Pärsiasse, kus sellest sai šatrang. Kui araablased 7. sajandil Pärsiasse tungisid, võtsid nad muu hulgas üle ka male. Araablased mängisid oma õitseajal usinalt malet, püüti luua ka teooriat ja koostati maleülesandeid. 8. sajandi algul tungisid araablased Hispaaniasse ja hiljem Sitsiiliasse. Ühtlasi toodi nii Lõuna-Euroopasse male, kust see hakkas levima edasi põhja poole. 10.-11. sajandiks oli male jõudnud Kesk-Euroopasse ja Skandinaaviasse. Nõnda levis male üle kogu Euroopa, ent erinevalt Araabiast, kus malet mängisid kõik ühiskonnakihid, kujunes malest Euroopas meelelahutus jõukatele ja usumeestele. Keskajal püüdsid vaimulikud aga malemängu välja juurida ning vahepeal keelati malekomplektide omamine sootuks. (Randviir 1984: 48-50) Põhjuseks oli see, et male oli muutunud hasartmänguks ning oli kaotamas oma algset intellektuaalse

meelelahutuse eesmärgi. Vaatamata nendele püüdlustele ei suutnud miski malemängu arengut takistada. (Schuster jt (1))

Eurooplased tõid malemängu reeglitesse mitmeid muudatusi, mis on suures osas säilinud tänaseni, näiteks hakkasid kärsitud eurooplased mängutempot tõstma. 16. sajandiks oli male arenenud nii kaugele, et kõik malendid olid saavutanud tänapäeval tuntud liikumis- ja löömismaneerid. (Randviir 1984: 52) Viimase saja aastaga on male oluliselt arenenud ning on trükitud väga mahukaid maleteooria õpikuid ava-, kesk- ja lõppmängude kohta. Lisaks sellele on levinud male tagasi laiematesse massidesse, seda ei mängi enam üksnes kõrgemad seisused ja keskklass. (Veldemann 1995: 17)

Tänapäeval on läänemaailmas malelaud ja -nupud olemas hinnanguliselt pooltes kodudes (Raoof & Corfe 2002: 2).

1.2 Male ja maleterminoloogia areng Eestis

Eestis mainiti malemängu esmakordselt dominikaani munga Mauritiuse jutluses Tallinna kloostris ajavahemikul umbes 1270-1272. Laiemalt sai male Liivimaal tuntuks 16. sajandi esimesel poolel, ent seda harrastasid tollal muidugi vaid linnakodanike kõrgkiht, usumehed, kaupmehed ja ka käsitöölised. Tollest ajast pärit malendeid on leitud arheoloogilistel väljakaevamistel Rakverest ja Viljandist. 19. sajandil kerkis Tartu Peterburi järel tähtsusele teiseks malekeskuseks. Tartu püsis sellel kohal umbes 70 aastat ning loovutas seejärel oma positsiooni Riiale ja Tallinnale. Alles 19. sajandi alguses hakati males nägema mitte pelgalt meelelahutust, vaid sportlikku ja loomingulist harrastust. Tartus ja Tallinnas hakkasid tekkima esimesed mitteametlikud malesõprade koondised. (Schuster jt (2))

Esimeses Eesti Vabariigis soosis maleliikumise jõudsat arengut mitmete suurte malesõprade poolehoid selle mängu vastu. Aktiivsed maletajad olid näiteks Fr. R. Kreutzwald, Fr. R. Faehlmann, E. Bornhöhe ja Fr. Tuglas. Väikse Eesti viis maailmakaardile aga Eesti kõigi aegade tuntuim maletaja Paul Keres, kes oli mitmekordne NSVL tšempion. Paraku peatas Teine maailmasõda Eesti male paljutöotava arengu ning alles pärast iseseisvumist sai Eesti maleelu taas tuult tiibadesse. (sealsamas)

Esimene eestikeelne nimetus iidsele sõjamängule pärineb aastast 1869, mil Peterburis ilmus F. J. Wiedemanni koostatud esimene eesti-saksa sõnaraamat. Seal

kõlab malemängu nimetuseks „pulgakestega sõja-mäng“. Kirjakeeles seda terminit siiski kasutama ei hakatud, kuna suupärasemaks osutus kas „sahi-“, „šahhi-“ või „shahhimäng“. See nimetus jäi püsima mitmeks aastakümneks, kuni 1883. aastal ilmus eesti ajakirjaniku ja pedagoogi Ado Grenzsteini sulest esimene eestikeelne maleõpik „Male-õpetus“. Just nimelt Grenzstein võttis kasutusele originaalse, tabava ja kaunikõlalise uudissõna *male*, mille ta tuletas sõnast *maleva*. Oma valikut põhjendas ta sellega, et vanasti täiendasid eestlased oma sõjaväge malevaga. (Schuster jt(2))

Eesti male võlgneb Grenzsteinile palju, sest just tema pani aluse maleterminoloogiale, millest suur hulk sõnu on kasutusel veel tänapäevalgi. Tema välja mõeldud on sellised tänapäevani säilinud maleterminid nagu *kuningas*, *lipp*, *vanker*, *möödamannes löömine*, *maletama*, *kahima*, *igavene tuli* ja *vangerdus*. Terminoloogiat arendasid edasi Jaan Sitska, kes kasutas oma 1914. aastal ilmunud teoses „Maleraamat“ selliseid tänapäevalgi kasutusel olevaid termineid nagu *maletaja*, *opositsioon*, *tempo* ja *avang*, ning Johannes Tünn, kes koostas 1923. aastal turniiriraamatu, mis sisaldas termineid nagu *oda*, *ratsu*, *ettur*, *malend*, *kahima*, *lipustuma*, *keskmäng*, *lõppmäng*, *kaksikodad*, *lahkväljalised odad*, *valgeväljaline oda* jt. (sealsamas)

Paraku on Eestis ilmunud suhteliselt vähe malekirjandust. Põhjuseks on esiteks see, et maleraamatu koostamine on trükitehniliselt keeruline ning ülimat täpsust nõudev protsess ning teiseks on Eestis ostjate ringkond väike (Puhvel). Alates Ado Grenzsteini maleraamatust „Male-õpetus“ on Eestis kokku ilmunud umbes 60 eestikeelset maleteemalist väljaannet. Sellest kolmandiku moodustavad mitmesugused maleõpikud ja maleteooriat käsitlevad raamatud. Ülejäänute hulka kuuluvad (auto)biograafiad, turniiride analüüsid, malekoodeksid ja –määrused ning maleülesandeid sisaldavad väljaanded. Seejuures tuleb arvestada, et NSVL ajal ilmunud malekirjanduses leidub mitmeid termineid, mis on nüüdseks vananenud. Taasiseseisvunud Eestis on ilmunud umbes kümme maleteemalist raamatut, millest pooled käsitlevad malereegleid ja -õpetust. Ülejäänud väljaanded kajastavad kuulsate Eesti maletajate elulugusid ja nende mängitud kuulsamaid partiisid. (Sööt)

2. Sõnastiku koostamine

2.1 Sõnavara valikuprintsiibid ja kasutatud allikad

Maleterminoloogia on väga laiaulatuslik ning üldlevinud malesõnu leidub rohkem, kui antud magistrip projekti maht ette näeb. Seega tuli koostajal teha valik, millised terminid sõnastikku võtta. Valik sai langetatud eesti- ja saksakeelsete maleraamatute võrdlusel, mille põhjal valis koostaja välja enim kasutatavad malega seotud terminid. Võrdluse aluseks olid lisaks eesti- ja saksakeelsetele maleõpikutele ka üks saksa ühekeelne seletav malesõnastik ning mõned internetiallikad.

Sõnade piiritlemisega oli siiski teatud raskusi. Näiteks kohtab peaaegu igas maleõpikus avangutüüpide nimetusi, näiteks *Itaalia avang*, *Šoti avang*, *Hispaania avang*, *Viini avang* jpm ning ka avanguid, mida nimetatakse maletajate nimede järgi. Kokku on selliseid riikide, linnade ja isikute järgi nimetatuid avangutüüpe mitukümmend. Kuigi tegu on malekeeles levinud väljenditega, millest igaüks tähistab erinevat avangutüüpi, otsustas koostaja need siit sõnastikust välja jätta, kuna tegu on liiga elementaarsete tõlgetega. Vastasel juhul oleks sõnastikus palju kirjeid, nagu *Aljechin Verteidigung* – *Aljechini kaitse* – *Aljechin defence* (mõned avangutüübid kannavad nimetust *kaitse*). Seevastu sisaldab sõnastik levinumaid avangunimetusi, mis pole seotud geograafiliste paikade ega isikunimedega ehk siis termineid, mida on võimalik tõlkida. Sõnastik sisaldab ka lõppmängude (ehk avangute vastandite) nimetusi, sest lõppmänge ei nimetata riikide, linnade ega maletajate järgi, vaid selle järgi, mis malendid on mängu lõpuks lauale jäänud (nt *lipulõppmäng*, *vankrilõppmäng* jne).

Sõnastiku koostamisel vältis koostaja „sõna-sõnalist“ tõlkimist. Printsiibiks oli see, et iga termini juurde tuleks vaste, mida vastavas keeles ka kasutatakse. Nii on mõnede sõnade juures märgata erinevust saksa-, inglisi- ja eestikeelses variandis (nt *Doppelangriff* – *topeltähvardus* – *double attack*). Termin *Doppelangriff* võiks tõlkida küll *topeltrünnakuks*, aga eesti keeles räägitakse kahe malendi üheaegsel ründamisel pigem *topeltähvardusest* kui *topeltrünnakust*.

Kuna antud sõnastiku puhul on tegu oskuskeele sõnastikuga, on koostaja püüdnud võimalusel jätta välja selliseid malega seotud sõnu, mida leidub igas üldkeelesõnastikus. Mõned sõnastikus esinevad terminid on siiski leitavad ka üldkeelesõnastikest, ent need on lisatud sõnastikku põhjusel, et tegu on terminitega, mis on malemängu lahutamatud osad (nt *Abbruch*, *Mobilität*, *Gewinn*) või omavad

malekontekstis mõnda muud tähendust, kui on ära toodud üldkeeles sõnastikes (nt *einstellen*).

Eestikeelsete maleterminite leidmisel olid põhiliseks allikaks erinevad maleõpikud. Internetist oli eestikeelsete maleterminite leidmisel vähem abi, usaldusväärseks allikaks oli vaid Eesti Maleliidu koduleht. Seevastu saksakeelseid termineid leidis võrdselt nii Internetis kui ka maleõpikutes. Väga kasulikuks allikaks oli Saksamaalt hangitud mahukas maleõpik „Schach für Dummies“, mis muuhulgas sisaldab sadade malega seotud terminite sõnaloendit. Võrreldes Eestis kättesaadavate saksakeelsete maleteemaliste väljaannetega on selle raamatu eeliseks see, et tegu on 2006. aasta väljaandega, mis tähendab, et antud raamatus sisalduv maleterminoloogia ei sisalda vananenud termineid.

Idee lisada sõnastikku ka ingliskeelsed vasted tuli alles siis, kui saksa-eesti sõnastik oli praktiliselt valmis. Ingliskeelsed terminid said leitud Internetist, erinevatelt maleteemalistelt lehekülgedelt ning Internetis avaldatud saksa-inglise-saksa malesõnastike abil. Kui Interneti abil olid kõik ingliskeelsed terminid juba leitud, õnnestus koostajal saada Y. Averbakhi „Small chess dictionary“, mida Eesti raamatukogudes saadaval pole. Antud sõnastik sisaldab umbes 400 malega seotud sõna ja konstruktsiooni vene, inglise, saksa, prantsuse, hispaania ja serbia keeles. Y. Averbakhi sõnastiku abil sai internetist leitud ingliskeelsete terminite õigsus ning vastavus saksakeelsete terminitega üle kontrollitud.

2.2 Sõnastiku koostamisel esinenud probleemid

Sõnastiku koostamise muutsid ühelt poolt huvitavaks, samas aga keeruliseks keeltevahelised erinevused. Nimelt võib ühel sõnal olla teistes keeltes mitu tähendust. Näiteks inglise keeles on sõnal *exchange* kaks tähendust: *kvaliteet (Qualität)* ja *vahetus (Abtausch)*, ometi tähendavad need hoopis erinevaid asju. Kõige suuremaks raskuseks osutusid aga juhud, kui ühes keeles pole olemas sõna, mis vastaks kahes teises keeles esinevale mõistele. Järgnevalt on ära toodud probleemsed terminid ja ka sellised terminid, mida koostaja soovib kommenteerida.

- Keeruline oli terminitega *Bauernsturm*, *Bauernlawine* ja *Bauernwalze*, mis kõik tähendavad *etturite rünnakut*. Eelistermin on siin *Bauernsturm*, samas kui termineid

Bauernlawine ja *Bauernwalze* kasutatakse vähem. *Bauernlawine* tõlkevasteks leiab üksikutest allikatest otsetõlke *etturite laviin*. Põhimõtteliselt on meil selline sõna olemas, aga seda kasutatakse harva. *Bauernwalze* kohta meil jällegi konkreetset tõlget pole, nii et see termin tuleks tõlkida samamoodi nagu *Bauernsturm* ehk *etturite riinnak*.

- Raskeks osutus *geschlossene Linie* (ingl k *closed file*) tõlkimine. Eesti keeles kasutatakse selle kohta termineid *suletud liin* ja *kinnine liin*, aga neil terminitel on siiski väike vahe. Nimelt on olemas selline manööver nagu liini sulgemine, st liin, mis kord juba lahti on olnud, pannakse malendiga kinni. Sellisel juhul oleks tegu *suletud liiniga*. Kui aga liin on suletud etturitega, siis pole see eeldatavasti kunagi lahti olnudki. Antud juhul oleks tegu *kinnise liiniga*. See läheb aga väga peeneks vahetegemiseks. Üldiselt kasutatakse neid termineid võrdväärsete sünonüümidenä. Üldiste keelekorralduslike põhimõtete alusel võiks aga eelistada mõistet *kinnine liin* (selleks, et vältida tuletamist *tud*-kesksõna abil).

- Huvitav on ka termin *offene Linie* (ingl k *open file*), mille jaoks kasutatakse eesti keeles kahte tõlget, mis on põhimõtteliselt võrdväärsed. Täpne tõlge, mida põhiliselt kasutatakse, on *avatud liin*, aga Eesti maleterminoloogias on juurdunud ka *vaba liin* ja *poolvaba liin*, mis mahuvad mõlemad *avatud liini* mõiste alla (Kotov 1979: 94).

- Eestikeelset malekirjandust lugedes jäi silma, et termineid *malend* ja *vigur* kasutatakse tihti võrdväärsete sünonüümidenä. Tegelikult võib väita, et kõik vigurid on *malendid*, aga kõik *malendid* pole *vigurid*. *Malendid* on kõik malenupud mängulaul, aga *vigurid* on kõik *malendid* peale etturite ehk siis kuningas, lipp, vanker, oda ja ratsu. Seega on *malend* ja *vigur* teatud juhtudel sünonüümid, aga mitte alati. Saksa keeles kasutatakse termineid *Figur* ja *Stein* samuti väga sageli võrdsete sünonüümidenä, aga samasugune peen vahe nagu eesti keeles on ka nendel terminitel sees. *Stein* käib kõigi *malendite* kohta ja *Figur* alla lähevad kõik *malendid* peale etturite. Sama lugu on tegelikult ka inglise keeles terminitega *piece* (*vigur*) ja *chessman* (*malend*), kuid ingliskeelset kirjandust lugedes jäi kõige enam silma, et neid sõnu kasutatakse korraga nii kõigi *malendite* kui ka etturite tähistamiseks ehk siis kõnekeeles ei tehta neil terminitel praktiliselt üldse vahet.

- Eestikeelne vaste puudub sõnale *Familienschach* (ingl k *family check*), mis tähendab ratsu rünnakut samaaegselt vastase kuningaga veel mitmele vastase *malendile* (rünnak tervele „perele“). *Familienschach* on kahvli ehk topeltähvarduse alaliik, ent eesti keeles selline eristus puudub. Eesti keeles räägitakse vaid *topeltähvardusest* (saksa k *Doppelangriff*, ingl k *double attack*) ja *kahvlist* (saksa k *Gabel*, ingl k *fork*). Koostaja

jättis *Familienschach* vasteks algselt samuti *kahvel*, sest see sõna annab antud mõiste tähenduse kõige selgemini edasi. Sellisel juhul oleks aga jäänud mulje, et *Familienschach* ja *Gabel* on sünonüümid. Selle vältimiseks moodustas koostaja saksa- ja ingliskeelsele variandile toetudes termini *perekahvel*. Antud termin viitab sellele, et tegu on *kahvli* ehk *topeltähvardusega*, aga samas osutab ka sellele, et terminiga *kahvel* on erinevus sees.

- Eesti keeles pole kindlat nimetust kaugmale vastandile ehk siis malele, mida mängivad kaks inimest malelaua taga istudes (saksa k *Nahschach*, ingl k *OTB – over the board chess*). Kui tegemist pole kaugmalega, siis räägitakse lihtsalt malest, mida mõistetakse ka *Nahschach* ehk *OTB* tähenduse all. Antud tähenduses ei saa kasutada ka terminit *tavamale*, kuna selle all mõeldakse pigem mõtlemisaja pikkust, ning *klassikaline male* tähendab samuti pigem ajakontrolli ehk klassikalise mõtlemisajaga malemängu (*tavamale*). Võimalikud tõlkevariandid oleksid *lähimale* ja *kontaktmale*, aga termin *kontaktmale* võib viidata sellele, et mängijad on omavahel füüsilises kontaktis. Selle arusaama vältimiseks võiks terminit *kontaktmale* pigem mitte kasutada ja vajadusel eelistada sõna *lähimale*.

- Huvitav sõna on ka *einstellen* (ingl k *to lose, to drop*), mis tähendab tähelepanematuses tingitud ootamatut malendi kaotamist. Inglise keeles kasutatakse termineid *to lose* ja *to drop*, kuigi *to lose* tähendab ka *mängu kaotama* (saksa k *verlieren*). *To drop* tähendab otsetõlkes *pillama*, mis on antud mõistele ligilähedasem tõlge, kuna *pillama* viitab sellele, et miski juhtus kogemata. Eestikeelne vaste on aga hoopiski *ette panema*. Seega saksa- ja eestikeelne sõna ei viita tegelikult kuidagi sellele, et tegu on malendi kaotamisega.

- Terminil *Desperado* on eesti keeles võrreldes saksa ja inglise keelega sisuline erinevus. Eesti keeles on sellel vaid üks tähendus: malend, mis püüab ennast ära anda, et löömise järel tekiks patt. Saksa ja inglise keeles nimetatakse lisaks sellele Desperadoks ka malendit, mis on on lõksu jäänud või paratamatult kaotatud ning mille eesmärgiks on enne löömist tekitada vastase seisule võimalikult suurt kahju.

- FIDE ametlik deviis *gens una sumus* on maleringkondades niivõrd tuntud, et enamasti seda ei tõlgita, vaid kasutatakse ladinakeelsel kujul. Siiski võib eesti keeles kohata erinevaid tõlkevariante, näiteks „Me oleme kõik üks pere“, „Me kõik oleme üks pere“, „Oleme kõik üks pere“, „Me oleme üks pere“. Üks kindel ametlik tõlge eesti keeles puudub, seega on võimalik valida kõikide eelpool nimetatud variantide vahel.

Koostaja valis sõnastikku välja variandi „Oleme kõik üks pere“, sest seda tõlget kohtas erinevates allikates kõige rohkem.

- Saksa k *notieren* (ingl k to *note*) tähendab käikude noteerimist ehk üles märkimist. Igast üldkeelee sõnastikust leiab sellele sõnale eesti keeles ka vaste *noteerima*, aga huvitaval kombel seda malekeeles ei kasutata, vaid räägitakse *käikude üles märkimisest*. See väljend annab küll asja olemuse selgemini edasi, aga on jällegi pikem.

- Huvitav lugu on terminitega *Grundreihe* ja *Grundreihenmatt*. *Grundreihe* tähendab malelaua esimest ja viimast rida ehk rida, kus asetsevad partii alguses vigurid. Eesti keeles kasutataksegi termineid *esimene rida* ja *viimane rida*, samamoodi ka inglise keeles: *first rank* ja *back rank*. *Grundreihenmatt* tähendab seda, et kuningas jääb enda teiste malendite taha lõksu ega pääse tule andmise eest. Huvitav on seejuures asjaolu, et eesti keeles on selle jaoks kaks terminit: *esimese rea matt* ja *viimase rea matt* (sõltuvalt kummalt poolt vaadata, matistaja jaoks oleks see *viimase rea matt*, aga matistatu jaoks *esimese rea matt*). Inglise keeles kasutatakse aga vaid sõna *back rank mate* ehk *viimase rea matt*, seega lähtutakse vaid matistaja vaatenurgast. Võib öelda, et saksakeelne variant *Grundreihenmatt* on kõige kavalam, sest siin on mõlema rea jaoks sama sõna.

- Järgnevalt näide sellest, et sõna ja tema tähendus võivad olla täiesti erinevad. Termin *Problemschach* (eesti k *probleemmale*, inglise k *problem chess*) võib esmapilgul assotsieeruda keerulise malemänguga vms. Tegelikult peitub selle sõna taga hoopis maleülesannete koostamine ja lahendamine. Siinkohal ei tohiks ajada segamini termineid *Schachproblem* ja *Problemschach*. *Schachproblem* on konkreetne maleülesanne, *Problemschach* on male vorm, mis tegeleb maleülesannete koostamisega.

- Termineid (*Bauern*)*verwandlung* ja *Umwandlung* võiks tõlkida nii *muundamine* kui ka *muundumine*. Antud terminid tähendavad viimasele reale jõudnud etturi ülendamist mõneks viguriks (välja arvatud kuningaks). Termin valik sõltub sellest, kas lähtuda mängijast või malendist. Mängijast lähtudes kasutatakse terminit *muundamine*, sest mängija viib etturi viimasele reale ja muundab selle mõneks viguriks. Etturi seisukohalt vaadates on tegu *muundumisega*: ettur jõuab viimasele reale ja muundub. Põhimõtteliselt kasutatakse mõlemaid variante võrdselt ja enamasti küllaltki läbisegi. Antud töös on ühtluse mõttes kasutatud läbivalt varianti *muundamine*.

- Saksakeelne termin *Zugzwang* on muutumatul kujul üle võetud paljudesse keeltesse, sealhulgas inglise, hispaania, prantsuse, itaalia ja vene keelde (vene keeles on kirja pilt цугцв́анг). Eesti keeles kasutatakse reeglina omasõna *käigusund*. Koostaja

leidis ainsa erandi Garri Kasparovi raamatust „Male kui elu mudel“, kus antud termin on tõlkimata üle võetud (lk 398). Seega on *zugzwang* maleterminoloogias rahvusvaheliselt tuntud termin.

- Termin *Schäfermatt* (eesti k *karjapoisi matt*, inglise k *scholar`s mate*) pärineb prantsuskeelsest terminist *coup du berger*, mis tähendab otsetõlkes „lambakarjuse käik“. Inglisekeelne variant tähendab otse tõlgituna „õpipoisi/õpilase matt“. Selle terminiga tähistatakse matitüüpi, mille lõksu langevad enamasti algajad maletajad. *Schäfer* ja *karjapoiss* tähistavad antud juhul kogenematut maletajat. Keerulisem on selgitada Austrias kasutatava variandi *Schustermatt* päritolu. *Schuster* iseenesest tähendab *kingseppa* (sõna-sõnalt kõlaks antud termin „kingsepa matt“), ent see väljend ei anna edasi antud matitüübi sisu. Võimalik seletus on see, et *Schustermatt* on tuletatud tegusõnast *schustern*, mis tähendab piltlikult *vusserdama*, *tööd oskamatult tegema*.

- Terminid *en prise* ja *en passant* on pärit prantsuse keelest ning nad on sellisel kujul rahvusvaheliselt kasutusel, nii nagu saksakeelne *Zugzwang*. *En prise* tähendab otsetõlkes „ohus“ – nii nimetatakse malendit, mida saab rünnata. Saksa ja inglise keeles on kasutusel prantsuskeelne termin, aga eesti keeles kasutatakse omalkeelset väljendit *rünnatav malend*. Koostajal ei õnnestunud leida ühestki eestikeelsest allikast varianti *en prise*. Seevastu *en passant* ehk *löömine möödaminnes* on ka prantsuskeelse terminina kasutusel. Räägitakse nii *en passant-käigust* kui ka *möödaminnes löömisest*.

Probleemiks oli ka asjaolu, et sageli polnud selge, millise termini puhul on tegu eelisterminiga. Terminitele selgituste lisamise põhimõtteks oli see, et selgitus lisatakse nimisõnalise eelistermini juurde, aga kuna mitmeid sünonüüme kasutatakse võrdselt, pidi koostaja otsustama, millise termini juurde selgitus lisada. Lahendusena lisati sünonüüm samaväärsete sünonüümide korral on mõlema sõna juurde.

2.3 Sõnastiku ülesehitus

Sõnastik on koostatud saksa-eesti-inglise suunal. Töö lõppu on lisatud ka sõnaloend eesti-saksa suunal ning inglise keele register. Seega saab käesolevast sõnastikust otsida termineid eesti-saksa, saksa-eesti, eesti-inglise, inglise-eesti, põhimõtteliselt ka saksa-inglise ja inglise-saksa suundadel. Lähtutud on saksa keelest, sest sõnastik on suunatud eelkõige eestikeelsele kasutajale ning peaks olema abiks võõrkeelsete maleterminite tõlkimisel.

Sõnastik sisaldab 298 märksõna, lisaks veel umbes 70 alammärksõna. Sõnastik on koostatud alfabeetiliselt ning saksakeelsed terminid on parema eristatavuse eesmärgil tumedamas kirjas. Inglise-eesti suunal vastete leidmise lihtsustamiseks on terminid nummerdatud.

Alljärgnevalt on ära toodud kirjete ülesehitus:

Saksakeelne termin *artikkel*

eestikeelne vaste

inglisekeelne vaste

Selgitus. → viide sünonüümidele, ↔ viide antonüümidele (kui on)

Nt: *kasutusnäited* (kui on)

Näiteks:

Anzug *m*

avakäik

opening move

Mängu kõige esimene käik, mille sooritab alati valgete malenditega mängija.

→ Eröffnungszug

Nt: *Anzug haben, avakäigu õigust omama, to have the first move*

Inglisekeelsed tõlkevasted on antud Briti inglise keeles.

Selgitus on lisatud nimisõna juurde ning kui nimisõnal on sünonüüme, on selgitus lisatud vaid eelistermini juurde. Eelistermin sai valitud selle järgi, millist terminit antud sünonüümidest on malekirjanduses kõige rohkem kasutatud.

Tähestikuliselt on järjestatud vaid tegusõnad ja ilma täiendita nimisõnad. Kui nimisõna moodustab koos täiendiga omaette termini, leiab selle põhisõna alt. Nii näiteks on termin *schlechter Läufer* põhisõna *Läufer* all. Erandiks on *Wert der Figuren*, mis ei sobiks märksõna *Figur* alla, sest selle sõnapaari all räägitakse malendite väärtusest, aga samas ei tunta maleterminoloogias eraldi sellist sõna nagu *väärtus*.

Samal põhimõttel on koostatud ka eesti-saksa sõnastikuosa. Eesti keeles leidub aga rohkem taolisi kahest sõnast koosnevaid termineid, mida ei saa põhisõna alla liigitada. Näiteks leiab sõnapaari *alustav pool* A-tähe alt, sest sellist terminit nagu *pool* sõnastikus ei leidu. Sama lugu on ka terminitega *ilupartii auhind*, *Elo süsteem*, *positsiooniline eelis*, *ruumiline paremus* ja vastav *pool*.

Eesti-saksa sõnastikuosas on ära toodud eestikeelne termin ja saksakeelne vaste. Kuna aga inglise keeles leidub mitmest sõnast koosnevaid väljendeid, mida on keeruline mõne konkreetse põhisõna alla paigutada (nt *the absolute value of a chess piece*) või

mille teine komponent ei ole sõnastikus omaette termin (nt *attacking ability*, *score sheet*, *pawn chain* jpm) otsustas koostaja ingliskeelseid sõnu põhisõna järgi mitte liigitada ja jätta kõik sõnad tähestikuliselt järjekorda.

Sõnastikus on kasutatud järgnevaid sümboleid ja lühendeid:

→ viide sünonüümidele

↔ viide antonüümidele

HALV on märgitud sõna juurde, mida kasutatakse halvustavas tähenduses

KÕNEK on märgitud sõna juurde, mida kasutatakse vaid kõnekeeles

KÕRG on märgitud sõna juurde, mis on kõrgstiilis

Österr. on termini juures, mis on kasutusel Austrias.

pl on märgitud sõna ette, mida kasutatakse ainult mitmuses

* tähistab tõlkevastet, mis pole (veel) maleringkondades kasutusel, kuid on sõnastiku koostaja ettepanek.

3. Saksa-eesti-inglise malesõnastik

A

1. **Abbruch** *m*
katkestamine
adjournment, break-off
Partii katkestamine juhul, kui partii ei ole ettenähtud aja jooksul lõppenud.
2. **abbrechen**
katkestama
to adjourn, to break off
3. **Abgabezug** *m*
salakäik
sealed move
Viimane käik enne partii katkestamist. Salakäiguks nimetatakse seda seetõttu, et käigul olev mängija ei tee viimast käiku malelaua, vaid kirjutab selle partiiprotokollile, mis suletakse ümbrikusse. Kokkulepitud ajal partiid jätkates ümbrik avatakse, salakäik tehakse malelaua ja mäng jätkub.
Nt: *Zug abgeben, salakäiku tegema, to seal the move*
4. **ablenken**
ära meelitama
to deflect, to divert
5. **Ablenkung** *f*
ärameelitamine
deflection, diversion
Levinud taktikaline motiiv: vastase malendi ärameelitamine väljalt, mistõttu kõrvalejuhitud malend ei saa enam oma esialgset funktsiooni täita.
6. **Abtausch** *m*
vahetus
exchange
Käiguseeria, mille jooksul mõlemad vastased löövad teise malendeid. → Tausch
7. **abtauschen**
vahetama
to exchange
8. **Abzugsangriff** *m*
äratõmme
discovered attack
Käik, mille korral avatakse ründava malendi tuli mõne oma malendi eest ära käimisega.
9. **Abzugsschach** *n*
äratõmbetuli
discovered check
Tule andmise viis, mille korral avatakse ründava malendi tuli vastase kuningale mõne oma malendi eest ära käimisega. → aufgedecktes Schach
10. **Angriff** *m*
rünnak
attack

11. **angreifen**
ründama
to attack
 → schießen
12. **Angriffsfähigkeit** *f*
ründevõime
attacking ability
 Malendite ründevõime, mis avaldub malendi asukohalt lähtuvais tulejoontes.
13. **Angriffslinie** *f*
ründeliin
attack file
 Liin, mida mööda vastast rünnatakse.
14. **Angriffsobjekt** *n*
rünnakuobjekt
target of the attack
 Malend, mida rünnatakse.
15. **Angriffstyp** *m*
rünnakutüüp
type of attack
 Rünnakutüüpide näideteks on etturite rünnak, kuningarünnak ja vähemuse rünnak.
16. **Angriffszug** *m*
rünnakukäik
attack move
 Ründav käik.
17. **Anziehender** *m*
alustav pool
first player
 Valgete malenditega mängija. → Weiß, ↔ Nachziehender
18. **Anzug** *m*
avakäik
opening move
 Mängu kõige esimene käik, mille sooritab alati valgete malenditega mängija.
 → Eröffnungszug
Nt: Anzug haben, avakäigu õigust omama, to have the first move
19. **Aufgabe** *f*
alistumine; ülesanne
resignation; problem, task
 Partii lõpp juhul, kui nõrgem pool taipab, et matt on vältimatu ning alistub juba varem; maleülesanne. → Schachproblem
20. **aufgeben**
alistuma
to resign
21. **Ausgangsfeld** *n*
lähteväli
initial square
 Väli, millelt malend käib mõnele muule väljale. ↔ Zielfeld
22. **Ausgangsstellung** *f*
algseis
initial position

Malendite algasetus malelauul enne partii algust.

23. **Ausgleich** *m*

võrdsus

equality

Olukord avangus või pärast avangut, kus mängijad on saavutanud võrdse seisu.

24. **ausgleichen**

võrdsustama

to equalize

Nt: *die Partie ist ausgeglichen, mäng on võrdne, the game is even*

B

25. **Bauer** *m*

ettur

pawn

Malend, mis on piiratud liikumisvõimaluste tõttu väikseima väärtusega.

- **hängende Bauern** *pl*

rippuvad etturid

hanging pawns

Kahel kõrvalliinil asetsevad etturid, mille kõrval on vabad liinid ja mida seetõttu ei saa teiste etturitega kaitsta.

- **isolierter Bauer**

isoleeritud ettur

isolated pawn

Ettur, mis seisab eraldi, ilma naaberliinidel olevate oma poole etturiteta.

→ Isolani

- **rückständiger Bauer**

mahajäänud ettur

backward pawn

Ettur, mille kõrvalliinidel asuvad etturid on sellest ettepoole liikunud.

- **vergifteter Bauer**

mürgine ettur, mürgiettur

poisoned pawn

Ettur, mille löömine lõpeb taktikalistel põhjustel halvasti.

26. **Bauerndurchbruch** *m*

etturiläbimurre

pawn breakthrough

Tuntud taktikaline motiiv lõppmängus: etturite pealetung, mis on sageli seotud vabaetturiga.

27. **Bauernendspiel** *n*

etturilõppmäng

pawn ending

Lõppmäng, milles osalevad vaid kuningas ja ettur(id).

28. **Bauernformation** *f*

etturiseis

pawn formation

→ Bauernstruktur

29. **Bauernkette** *f*
 etturikett
 pawn chain
 Etturite rivi, milles iga ettur kaitseb järgmist.
30. **Bauernlawine** *f*
 etturite laviin
 pawn avalanche
 → Bauernsturm, Bauernwalze
31. **Bauernmajorität** *f*
 etturienamus
 majority of pawns
 Olukord, kus ühel mõlemast mängijast on kas ühel kahest tiivast või tsentris rohkem ettureid kui vastasel. ↔ Bauernminorität
32. **Bauernmatt** *n*
 etturimatt
 pawn mate
 Matt, milles matistav malend on ettur.
33. **Bauernminorität** *f*
 etturivähemus
 minority of pawns
 Olukord, kus ühel mõlemast mängijast on kas ühel kahest tiivast või tsentris vähem ettureid kui vastasel. ↔ Bauernmajorität
34. **Bauernstruktur** *f*
 etturistruktuur
 pawn structure
 Etturite asetus, mis määrab mängu iseloomu ja mänguplaani.
 → Bauernformation
35. **Bauernsturm** *m*
 etturite rünnak
 pawn storm
 Kahe või enama etturi ühine rünnak, mille eesmärgiks on vastase kuninga ründamine, etturi muundamine või vastase malendite edasiliikumise takistamine.
 → Bauernlawine, Bauernwalze
36. **Bauernverwandlung** *f*
 etturi muundamine
 pawn promotion
 Kaheksandale reale jõudnud etturi muundamine mistahes viguriks, välja arvatud kuningaks. → Promotion, Umwandlung
37. **Bauernwalze** *f*
 etturite rünnak
 pawn roller
 → Bauernlawine, Bauernsturm
38. **Bedenkzeit** *f*
 mõtlemisaeg
 time for reflection
 Enne mängu algust kindlaks määratud ajalimiit. → Zeitkontrolle
39. **Beratungspartie** *f*
 konsultatsioonipartii
 consulation game

Partii, kus vähemalt ühel poolel on kaks või enam mängijat, kes tohivad mängu ajal üksteisega nõu pidada.

40. **berührt-geführt**

puudutatud-käidud

touch and move

Kohustus puudutatud malendiga käia (juhul, kui reeglitepärane käik on võimalik), välja arvatud siis, kui mängija on enne malendi puudutamist öelnud „j`adoube“ ehk „kohendan“. Sama kehtib ka vastase malendi puudutamise kohta. Kui mängija pole eelnevalt öelnud „j`adoube“, peab ta järgmise käiguga puudutatud vastase malendi lööma, kui see on võimalik.

41. **Bewegungsunfähigkeit** *f*

liikumisvõimetus

movement disability

Olukord, kus malendil pole käimiseks ühtegi võimalikku välja. Liikumisvõimetus on iseloomulik patile, kus kuningal ega ühelgi teisel sama värvi malendil (juhul, kui teisi sama värvi malendeid on veel laual) pole ühtegi reeglitepärast käiku, aga kuningas pole tule all.

42. **Bewegungsrichtung** *f*

liikumissuund

moving direction

Suund, kuhu malend käib.

43. **Blindschach** *n*

pimemale

blindfold chess

Malevorm, mida mängitakse malelauda ja malendeid nägemata. Käikudest antakse teada suuliselt.

44. **Blindenschach** *n*

pimedate male

blind chess

Pimedatele ja nägemiskahjustusega inimestele mõeldud spetsiaalsete malelaudadega malevarustus, mille laual on kõrgemad mustad väljad. Mustad malendid on varustatud nende valgetest eristamiseks tipunupsukestega ning malendeid ei saa katsudes ümber ajada. Pimedate male juurde võib kuuluda ka malekell, mille näitu saab katsudes kontrollida.

45. **Blitzschach** *n*

välkmale

blitz chess

Mäng, milles kummalgi vastasel on mõtlemiseks aega tavaliselt 2-5 minutit, see teeb kogu partii pikkuseks 10 minutit või vähem.

46. **Blockade** *f*

blokaad

blockade

Vastase malendite liikumise takistamine oma malenditega, eriti etturite puhul.

47. **blockieren**

blokeerima

to block

48. **Blockierungsfähigkeit** *f*

blokeerimisvõime, sulgemisvõime

blocking ability

Malendi võime sulgeda teistele malenditele tee nii, et need ei saa üle tema käia.

49. **Briefschach** *n*

kirimale

postal correspondence chess

Malevorm, mille korral saadetakse käigud vastasele postkaardi või kirjaga.

50. **Buchzug** *m*

teoreetiline käik

book move

Avanguteoorias läbiuuritud ja tuntud käik.

51. **Bullet-Schach** *n*

supervälk

bullet chess

Malevorm, kus kummalgi mängijal on terve partii jaoks aega 1 minut.

C

52. **Caissa (Schachgöttin)**

Caissa (malejumalanna)

Caissa (goddess of chess)

D

53. **Dame** *f*

lipp

queen

Kõige tugevam ja väärtuslikum malend.

54. **Damenbauer** *m*

lipuettur

queen`s pawn

Algseisus d-liinil asetsev ettur. ↔ Königsbauer

55. **Damenendspiel** *n*

lipulõppmäng

queen ending

Lõppmäng, milles ainsad vigurid on kuningad ja lipp või lipud.

56. **Damenflügel** *m*

liputiib

queenside

A-, b-, c- ja d-liinid. ↔ Königsflügel

57. **Damenflügelrochade** *f*

pikk vangerdus

queenside castling

Vangerdus liputiival.

→ lange Rochade; ↔ Königsflügelrochade, kurze Rochade

58. **Damengambit** *n*

lipugambiit

queen`s gambit

Üks populaarsemaid avanguid, kinnise avangu variant.

59. **Damenläufer** *m*
lipuoda
queen`s bishop
 Algeisus liputiival asuv oda. ↔ Königsläufer
60. **Damenopfer** *n*
lipukahing
queen sacrifice
61. **Damenspringer** *m*
lipuratsu
queen`s knight
 Algeisus liputiival asuv ratsu. ↔ Königsspringer
62. **Damentausch** *m*
lipuvahetus
exchange of queens, queen exchange
63. **Damenturm** *m*
lipuvanker
queen`s rook
 Algeisus liputiival asuv vanker. ↔ Königsturm
64. **Damenverlust** *m*
lipukaotus
loss of queen
 Lipu kaotus mitteküllaldase kompensatsiooni eest (näiteks ratsu vastu).
65. **Dauerschach** *n*
igavene tuli, kestev tuli
perpetual check
 Olukord, milles üks pool ei suuda päästa oma kuningat teise poole pidevast tulistamisest. → ewiges Schach
66. **dazwischenziehen** *n*
vahele käima, vahele panema, tuld katma
to interpose
 Malendi asetamine rünnatava malendi ja tema ründaja vahele.
67. **Deckung** *f*
kaitsmine
cover, protection
 Malendi kaitsmine mõne sama värvi malendiga, nii et kaitstavat malendit ei saa ilma kahjudeta lüüa.
- **direkte Deckung**
otsene kaitsmine
direct protection
 Malendite asetamine selliselt, et neist ühe löömisel vastase poolt saaks teine omakorda lüüa vastase malendi. ↔ indirekte Deckung
 - **indirekte Deckung**
kaudne kaitsmine
indirect protection
 Malendite asetamine selliselt, et neist ühe löömisel vastase poolt realiseerub mingi ähvardus, näiteks ratsu löömine valge poolt võimaldab mustal järgmisel käigul matt teha. ↔ direkte Deckung
68. **decken**
kaitsma
to cover, to protect

- verteidigen
69. **Demarkationslinie** *f*
demarkatsiooniliin
demarcation file
 Väljend kujuteldava liini jaoks, mis kulgeb neljanda ja viienda rea vahel.
70. **Desperado** *m*
hull malend
Desperado piece
 Malend, mis püüab ennast ära anda, et löömise järel tekiks patt. Saksa ja inglise keeles ka malend, mis on lõksu jäänud või paratamatult kaotatud ning mille eesmärgiks on enne löömist tekitada vastase seisule võimalikult suurt kahju.
71. **Diagonale** *f*
diagonaal
diagonal
 Ühes kindlas suunas võetud valgete või mustade väljade ühendus.
72. **Dominieren** *n*
domineerimine
domination
 Täielik kontroll mänguruumi üle, mis ei jäta vastasele võimalust kasulikke käike teha.
73. **dominieren**
domineerima
to dominate
74. **Doppelangriff** *m*
topeltähvardus
double attack
 Ühe käiguga kahe erineva ähvarduse loomine, näiteks ähvardus teha matt ja lipustada ettur või lüüa vastase ettur ja rikkuda vangerdus. → Gabel
75. **Doppelbauer** *m*
kaksikettur
doubled pawn
 Ühel ja samal liinil asuvad sama värvi etturid.
76. **Doppelschach** *n*
kahekordne tuli
double check
 Tule andmine kahe malendiga korraga. Kahekordse tule korral peab tulistatav kuningas käima.
77. **Doppelzug** *m*
kaksiksamm
double move
 Etturikäik algseisust 2 välja võrra edasi.
78. **Dreiecksmanöver** *n*
kolmnurgamanööver
triangulation
 Tuntud taktikaline motiiv etturilõppmängus: kuningas käib kolm korda ja jõuab tagasi oma lähteväljale. Käikude järjestus meenutab kolmnurka.
79. **drohen**
ähvardama
to threaten

80. **Drohung** *f*
ähvardus
threat
 Varjatud või otsene rünnak mõnele vastase malendile või vastase seisule.
81. **Druck** *m*
surve
pressure
 Vastasmängija liikumisvõimsuse piiramine, ähvarduste loomine ning tsentrist eemale surumine.
Nt: *Druck ausüben (auf Akk), survet avaldama, exert pressure*
82. **durchbrechen**
läbi murdma
to break through
83. **Durchbruch** *m*
läbimurre
breakthrough
 Malendite pealetung vastase pideva mehitatud kaitserinde lõhestamiseks; vastase kaitsepositsioonidesse tekitatud lõhe.

E

84. **Eckfeld** *n*
nurgaväli
corner field
 Väljad a1, h1, a8 ja h8.
85. **Einsperrung** *f*
piiramine
confinement
 Vastase malendite käiguvõimaluste piiramine, kuni nende mõjujõu täieliku halvamiseni.
86. **einsperren**
piirama
to confine
87. **einstellen**
ette panema
to lose, to drop
 Tähelepanematusesest tingitult ootamatult malendit kaotama.
Nt: *Eine Figur einstellen, malendit ette panema, to drop a piece*
88. **Einzelbauer** *m*
üksik ettur
single pawn
 Ettur, mille kõrvalliinidel ei asu sama värvi ettureid.
89. **Elosystem** *n*
Elo süsteem
Elo system
 Rahvusvaheline hindamissüsteem, mis peegeldab mängijate mängutugevust (prof Elo järgi).
90. **en passant-Schlagen** (*im Vorbeigehen Schlagen*) *n*
en passant-käik, löömine möödaminnes

en passant, in passing capture

Üks erikäikudest: kui ettur käib esimesel käigul korraga kahe ruudu võrra edasi, siis võib vastase naaberliinil 5. reale jõudnud ettur seda lüüa, nagu oleks see käinud vaid ühe välja võrra edasi, ent seda vaid juhul, kui lüüakse kohe järgmise käigu ajal.

91. **en prise**

rünnatav malend

en prise

Malend, mida saab järgmise käiguga lüüa. → angegriffener Stein

92. **Endspiel** *n*

lõppmäng

endgame, ending

Partii lõppstaadium, milles on kummalgi poolel vähe malendeid ja tihti otsustab mängu saatuse etturite lipustamine. ↔ Eröffnung

- **elementares Endspiel**

elementaarne lõppmäng

elementary endgame

Lihtne, malelise alghariduse hulka kuuluv lõppmäng, näiteks kuningas ja vanker üksiku kuninga vastu või kuningas ja ääreettur üksiku kuninga vastu.

93. **Entfesselung** *f*

sidumisest vabanemine, sidumisest vabastamine

unpin

Seotud malendi vabanemine või vabastamine seotuse alt. ↔ Fesselung

94. **entfesseln**

sidumisest vabanema, sidumisest vabastama

to unpin

95. **entwickeln**

arendama

to develop

96. **Entwicklung** *f*

areng, arendus

development

Vigurite algseisust välja toomine, avangu põhieesmärk.

97. **Epaulettenmatt** *n*

epolettmatt

epaulette mate

Harva kohatav matipilt lõppmängus, kus osalevad lisaks kuningatele vaid lipud ja vankrid. Matitüüp on nime saanud selle järgi, et kahel pool kuningat asuvad vankrid moodustavad pildi, mis sarnaneb õlakutega mundril. Vankrid on sel juhul nagu kuninga õlakud (epoletid).

98. **Eröffnung** *f*

avang

opening

Malepartii algstaadium. Avangukäsitlus määrab järgneva keskmängu iseloomu.

↔ Endspiel

- **geschlossene Eröffnung**

kinnine avang

closed opening

Avang, mis ei alga käiguga 1. e4. ↔ offene Eröffnung

- **halboffene Eröffnung**
poollahtine avang
semi-open opening
Avang, mis tekib siis, kui must vastab avakäigule 1. e2-e4 teisiti kui e7-e5. ↔ geschlossene Eröffnung
- **offene Eröffnung**
lahtine avang
open opening
Avang, mis algab käikudega 1. e4 e5.

99. **Eröffnungszug** *m*

avakäik

opening move

→ Anzug

F

100. **Falle** *f*

lõks

trap

101. **Familienschach** *n*

*perekahvel**

family check

Väljend selle kohta, kui ratsu annab kuningale tuld nii, et samaaegselt on ohustatud veel mitu teist vastase malendit. Ratsu annab tervele „perele“ tuld.

102. **Fehler** *m*

viga

mistake

Halb käik, mille tagajärjeks võib olla matt, materjali kaotus või positsiooni nõrgenemine.

- **grober Fehler**

jäme viga

blunder

103. **Feld** *n*

väli

square

Ühe malelaua ruudu nimetus. Kokku on malelaua 32 valget ja 32 musta välja. Kokku moodustavadki väljad malelaua.

- **schwaches Feld**

nõrk väli

weak square

Väli, mida on raske kaitsta ja mille kaudu võib vastane sisse tungida. ↔ starkes Feld

- **schwarzes Feld**

must väli

black square

↔ weißes Feld

- **starkes Feld**
tugev väli
strong square
 Väli, millele asetatud vigurist on vastasel raske või võimatu
 materiaalsete kaotusteta lahti saada. ↔ schwaches Feld
 - **weißes Feld**
valge väli
white square
 ↔ schwarzes Feld
104. **Fernschach** *n*
kaugmale
correspondence chess
 Malevorm, mille puhul on vastased ruumiliselt üksteisest eraldatud ning
 käikudest antakse teada kirjalikult.
105. **fesseln**
siduma
to pin
106. **Fesselung** *f*
sidumine
pin
 Olukord, kus malend jääb niimoodi vastase malendi rünnaku alla, et
 mujale käimine on takistatud. Rünnaku alla jäänud malendiga mujale
 käimine pole kas mängureeglite järgi võimalik või tooks malendi
 liigutamine kaasa olulise kahju. ↔ Entfesselung
- **absolute Fesselung**
absoluutne sidumine
absolute pin
 Olukord, kus malend ei saa reeglite järgi käia, sest tulle jääb
 kuningas.
 - **relative Fesselung**
relatiivne sidumine
relative pin
 Olukord, kus malendi käimise järel jääb tulle mõni teine malend
 kui kuningas.
107. **Fianchetto** *n*
fiankteerimine
fianchetto
 Valge oda arendamine pikale diagonaalile b2 või g2 väljale ja musta oda
 asetamine b7 või g7 väljale, eriti avangus.
108. **Figur** *f*
vigur
piece, chessman
 Malemängus kasutatav malenupp. → Stein
109. **Figurenaufstellung** *f*
viguriseis
position of pieces
 Vigurite asetus malelaual.
110. **Flanke** *f*
tiib
wing

- Malelaua üks pool, kas a-, b-, c-liin või f-, g-, ja h-liin. → Flügel
111. **Fluchtfeld** *n*
 taganemisväli
 escape square
 Ohutu väli, kuhu malend käib, et vastase rünnaku eest pääseda.
112. **Flügel** *m*
 tiib
 wing
 → Flanke
113. **Flügelspiel** *n*
 mäng tiival
 wing play
114. **Freibauer** *m*
 vabaettur
 passed pawn
 Ettur, mille edasiliikumist ei takista vastase etturid.
- **gedeckter Freibauer**
 kaitstud vabaettur
 protected passed pawn
 Vabaettur, mida kaitsevad teised etturid.
 - **entfernter Freibauer**
 kaugem vabaettur
 distant passed pawn, outside passed pawn
 Vabaettur, mis asub etturilõppmängus vastase vaba-etturiga võrreldes mängulaual rohkem ääre pool.

G

115. **Gabel** *f*
 kahvel
 fork
 Olukord, kus malend ründab korraga kahte vastase malendit.
 → Doppelangriff
116. **Gambit** *n*
 gambiit, kahiavang
 gambit
 Avang, milles üks vastastest ohverdab materjali (tavaliselt etturi) eesmärgiga saada positsiooniline ülekaal.
117. **Gegenangriff** *m*
 vasturiinnak
 counterattack
 Ühe poole rünnakule järgnev vastase rünnak.
118. **Gegengambit** *n*
 vastugambiit
 countergambit
 Avang, milles materjali ohverdanud poole vastane teeb omakorda kahingu.
119. **Gegenschach** *n*
 vastutuli

- countercheck*
Tule andmisele vastuseks antav tuli.
120. **Gegenzug** *m*
vastukäik
counter move
Käik, millega vastasmängija vastab.
121. **Gegenspieler** *m*
vastasmängija
opponent
Vastasvõistleja ehk vastane mängus.
122. **Gens una sumus**
“Wir sind eine Familie”
„Oleme kõik üks pere“
„We are all one family“
FIDE ametlik deviis.
123. **Gewinn** *m*
võit
win
↔ Niederlage, Verlust
124. **gewinnen**
võitma
to win
↔ verlieren
125. **Gewinnstellung** *f*
võiduseis
winning position
Õige mängu korral vastase poolt vältimatult võiduni viiv seis.
↔ Verluststellung
126. **Großmeister** *m*
suurmeister
grandmaster
Kõige kõrgem maletiiitel.
127. **Grundreihe** *f*
esimene rida (vastase viimane rida)
first rank (back rank)
Valge jaoks esimene rida ja musta jaoks kaheksas rida.
128. **Grundreihenmatt** *n*
esimese rea matt, viimase rea matt
back-rank mate
Tuntud matipilt: lipu või vankriga antakse tuld piki viimast rida ning vastase kuningat takistavad tema enda etturid või muud malendid.

H

129. **Handicap** *n*
händikäp
handicap
Eri tugevusega mängijate vahelises partiis nõrgemale aja- või materiaalse eelise andmine. → Vorgabe

130. **Hängepartie** *f*
katkestatud partii
adjourned game
 Ettenähtud aja jooksul mitte lõppenud partii. Sellisel juhul peab käigul olev mängija kirjutama oma käigu partiiprotokolli, panema protokolli koos vastasmängija omaga ümbriku, kleepima ümbriku kinni ja alles siis seiskama oma kella, vastasmängija kella käivitamata.
 → abgebrochene Partie
Nt: *eine Partie aufhängen, partiid katkestama, to adjourn a game*
131. **Horizontale** *f*
horisontaal
horizontal
 Malelaua vasakult paremale jooksevad kaheksa välja. Kokku on malelaua kaheksa horisontaali. → Reihe

I

132. **Initiative** *f*
initsiatiiv
initiative
 Võimalus luua ähvardusi vastase seisule. Mängija, kelle käes on initsiatiiv, kontrollib partii arengusuunda.
133. **Internationale Fernschach-Föderation (ICCF)**
Rahvusvaheline Kirimaleföderatsioon
The International Correspondence Chess Federation
 Rahvusvaheline kirimaleliit, mis ühendab omavahel kõiki kirimaleühinguid ning korraldab rahvusvahelisi kirimaleturniire.
134. **Internationale Schachföderation (FIDE)**
Rahvusvaheline Maleföderatsioon
World Chess Federation
 Rahvusvaheline maleorganisatsioon, mis ühendab erinevaid maleföderatsioone üle maailma ning vastutab rahvusvaheliste võistluste ja olümpiaadide korraldamise eest.
135. **Isolani** *m*
isoleeritud ettur
isolated pawn
 → isolierter Bauer

J

136. **J`adoube**
„Ich stelle zurecht“
„kohendan“
„I adjust“
 Väljend, mida mängija peab kasutama juhul, kui ta soovib oma malendit mänguväljal vaid kohendada. Vastasel juhul on ta kohustatud puudutatud malendiga käima.

K

137. **Kiebitz** *m*
KÕNEK kiibits, kiibitseja
kibitzer
 Pealtvaataja.
138. **kiebitzen**
kiibitsema
to kibitz
139. **Kombination** *f*
kombinatsioon
combination
 Mitmekäiguline taktikaliste motiivide kombineerimine mingil kindlal eesmärgil (matt, patt, materiaalne paremus, vigurite vahetamine, positsioonilise paremuse saavutamine).
140. **kombinieren**
kombineerima
to combine
141. **König** *m*
kuningas
king
 Hindamatu väärtusega malend, mille matistamine tähendab mängu lõppu.
 - **König “kippen”** (= König auf die Seite legen)
kuningat ümber lükkama
to topple the king (over)
 Kujundlik väljend alistumise kohta. → Aufgabe
142. **Königsangriff** *m*
kuningariünnak
attack on king
 Vastase kuningale suunatud rünnak.
143. **Königsbauer** *m*
kuningaettur
king`s pawn
 Algseisus e-liinil asetsev ettur. ↔ Damenbauer
144. **Königsflügel** *m*
kuningatiib
kingside
 E-, f-, g- ja h-liinid. ↔ Damenflügel
145. **Königsflügelrochade** *f*
lühike vangerdus
kingside castling
 Vangerdus kuningatiival.
 → kurze Rochade; ↔ Damenflügelrochade, lange Rochade
146. **Königsgambit** *n*
kuningagambiit
king`s gambit
 Üks vanemaid avanguid, lahtise avangu variant.

147. **Königsläufer** *m*
kuningaoda
king`s bishop
 Algseisus kuningatiival asuv oda. ↔ Damenläufer
148. **Königsspringer** *m*
kuningaratsu
kings`s knight
 Algseisus kuningatiival asuv ratsu. ↔ Damenspringer
149. **Königsstellung** *f*
kuningaseis
king`s position
 Vangerdatud kuninga ja tema ees olevate etturite asetus.
150. **Königsturm** *m*
kuningavanker
kings`s rook
 Algseisus kuningatiival asuv vanker. ↔ Damenturm

L

151. **Lager** *n*
laager
camp
 Malelaua kaks poolt. 1.-4. rida moodustavad valge laagri ja 5.-8. musta laagri.
- **schwarzes Lager**
musta laager
black camp
 - **weißes Lager**
valge laager
white camp
152. **Läufer** *m*
oda
bishop
- **falscher Läufer**
vale oda
wrong bishop
 Lõppmängus olev oda, mis pole ääreetturi muundamisväljaga sama värvi. Selline lõppmäng lõpeb viigiga, kui vastase kuningas on etturile piisavalt lähedal.
 - **gleichfarbige Läufer** *pl*
ühevärvilised odad
bishops of same colors
 Vastaste odad, mis liiguvad sama värvi väljadel.
 ↔ ungleichfarbige Läufer, verschiedenfarbige Läufer
 - **richtiger Läufer**
õige oda
right bishop
 Oda, mis on üksiku ääreetturi muundamisväljaga sama värvi väljal. ↔ falscher Läufer

- **schwarzfeldriger Läufer**
mustaväljaline oda
dark-squared bishop
↔ weißfeldriger Läufer
 - **ungleichfarbige Läufer pl**
lahkvärvi odad
bishops of opposite colours
Vastaste odad, mis liiguvad eri värvi väljadel.
→ verschiedenfarbige Läufer, ↔ gleichfarbige Läufer
 - **verschiedenfarbige Läufer pl**
lahkvärvi odad
bishops of opposite colours
→ ungleichfarbige Läufer, ↔ gleichfarbige Läufer
 - **weißfeldriger Läufer**
valgeväljaline oda
light-squared bishop
↔ schwarzfeldriger Läufer
153. **Läuferendspiel n**
odalõppmäng
bishop ending
Lõppmäng, milles ainsad vigurid on kuningad ja oda(d).
154. **Läuferopfer n**
odakahing
bishop sacrifice
155. **Läuferpaar n**
kaksikodad
pair of bishops
Ühe poole kaks oda.
156. **lavieren**
laveerima
to manoeuvre
Võrdses seisus ettevaatlikult mängima.
157. **Leichtfigur f**
kerge vigur
light piece, minor piece
Üldnimetus odade ja ratsude kohta. ↔ Schwerfigur
158. **Linie f**
liin
file
Laual vastaste suunas jooksvad väljad, mida tähistatakse tähtedega a-h.
- **geschlossene Linie**
kinnine liin, suletud liin
closed file
Liin, millel seisab mõlemast värvist vähemalt üks ettur.
 - **halboffene Linie**
poolavatud liin, poolvaba liin
semi-closed file
Liin, millel seisab üks või mitu vaid ühele mängijale kuuluvat etturit.
 - **offene Linie**

avatud liin, vaba liin
open file
Liin, millel ei seisa ühtki etturit.

M

159. **Majorität** *f*
enamus
majority
Ühe mängija malendite materiaalne ülekaal (ülekaal tugevuspunktides) või teatud malelaua piirkonnas (näiteks „enamus tsentris“).
→ Mehrheit, Oberhand; ↔ Minorität
160. **Manöver** *n*
manööver
manoeuvre
Malendite ümberpaigutamine.
161. **Material** *n*
materjal
material
Malendid ja nende tugevuspunktid.
162. **Matt** *n* (lühivorm sõnast *Schachmatt*)
matt
mate
Reeglipäraste käikude seeriaga saavutatud olukord, milles ühe poole kuningas on tules ja puuduvad reeglipärased käigud kuninga tulest vabastamiseks. Matt lõpetab partii matistava poole võiduga.
 - **ersticktes Matt**
umbmatt, lämbematt
smothered mate
Levinud matipilt, milles ratsu matistab kuninga, mida ümbritsevad tema oma malendid.
163. **Mattangriff** *m*
matirünnak
mate attack
Rünnak, mille eesmärgiks on vastase matistamine.
164. **Mattbild** *n*
matipilt
mating position
Sageli esinev malendite asetuse ja käikude järjestuse muster, mis viib matini.
165. **Mattnetz** *n*
mativõrk
mating net
Kujundlik väljend vältimatu matini viiva kuningaseisu kohta.
166. **mattsetzen**
matistama
to mate
167. **Mehrbauer** *m*
enamettur

- extra pawn*
Enametturiks nimetatakse olukorda, kus mängijal on malelaul üks ettur vastasest rohkem.
168. **Mehrfigur** *f*
enamvigur
extra piece
Enamviguriks nimetatakse olukorda, kus mängijal on malelaul üks vigur vastasest rohkem.
169. **Mehrheit** *f*
enamus
majority
→ Majorität, Oberhand; ↔ Minorität
170. **Miniatur** *f*
miniatuur
miniature
1. Lühike partii, tavaliselt alla 20 käigu.
2. Maleülesanne, kus ei ole üle seitsme malendi.
171. **Minorität** *f*
vähemus
minority
Ühe mängija malendite vähemus tugevuspunktides.
↔ Majorität, Oberhand
172. **Minoritätsangriff** *m*
vähemuse rünnak
minority attack
Positsiooniline tüüprünnak kinnistes avangutes.
173. **Mittelspiel** *n*
keskmäng
middle game
Partiistaadium avangu ja lõppmängu vahel.
174. **Mobilität** *f*
liikuvus
mobility
Positsiooniline omadus: malendite asetuse selliselt, et need üksteist kiirel ümberpaiknemisel ei sega.

N

175. **Nachziehender** *m*
vastav pool
second player
Mustade malenditega mängija. → Schwarz, ↔ Anziehender, Weiß
176. **Nahschach** *n*
*lähimale**
OTB chess (over the board chess)
Malepartii, mida mängitakse malelaua taga teise mängija vastu.
↔ Fernschach
177. **Narrenmatt** *n*
lollimatt

fool's mate

Kõige lühem võimalik matt, kus mustad võivad vastase kuninga matistada vaid kahe käiguga.

178. **Niederlage** *f*

kaotus

loss

→ Verlust, ↔ Gewinn

179. **Notation** *f*

notatsioon

notation

Mängu käigu ja seisu ülesmärkimine.

- **algebraische Notation**

algebraline notatsioon

algebraic notation

Lühike märkidesüsteem. Igal väljal on oma kindel tähest ja numbrist koosnev koordinaat.

- **beschreibende Notation**

kirjeldav notatsioon

descriptive notation

Noteerimisviis, kus igale väljale on antud sõltuvalt musta või valge vaatenurgast kaks nimetust.

180. **notieren**

käike üles märkima

to note

O

181. **Oberhand** *f*

ülekaal

upper hand

Ühe mängija domineerimine teise üle ehk olukord, kus üks mängijatest on saavutanud parema positsiooni ja löönud rohkem vastase malendeid.
→ Majoritär, Mehrheit; ↔ Minorität

Nt: *die Oberhand haben, ülekaalu omama, to have an upper hand*

182. **Opfer** *n*

kahing, ohver

sacrifice

Materjaliohverdus eesmärgiga saavutada positsiooniline või materiaalne paremus.

- **positionelles Opfer**

positsiooniline kahing

positional sacrifice

Kahing positsioonilise paremuse saavutamiseks.

183. **opfern**

ohverdama, kahima

to sacrifice

184. **Opferung** *f*

ohverdamine, kahimine

185. *sacrificing*
Opposition *f*
opositsioon, vastasseis
opposition
 Positsioon, kus mõlemad kuningad paiknevad samal liinil, real või diagonaalil.

P

186. **paaren**
paarima
to pair
187. **Paarung** *f*
paarimine
pairing
 Paaride moodustamine võistlustel olenevalt turniiri süsteemist.
188. **Partie** *f*
partii, mäng
game
 - **abgebrochene Partie**
katkestatud partii
adjourned game
 → Hängepartie
189. **Partieformular** *n*
partiiprotokoll
score sheet
 Dokument, millele märgitakse kõik partii jooksul tehtud käigud.
190. **Patt** *n*
patt
stalemate
 Seis, milles käiguõigust omaval mängijal pole ühtegi reeglitepärast käiku, kuid kuningas ei ole tules. Patt lõpetab partii viigiga.
191. **Pattmöglichkeit** *f*
pativõimalus
stalemate possibility
192. **Patzer** *m*
HALV patser
patzer
 Nõrk mängija.
193. **Pferd** *n*
ratsu
knight
 → Ross, Springer
194. **Position** *f*
positsioon
position
 Malendite asetus mängus. → Stellung
195. **Positionsvorteil** *m*
positsiooniline ülekaal, positsiooniline eelis

positional advantage

Eelised nagu näiteks ruumiline ülekaal, kontroll tsentri üle, soodus etturite asetus, avatud liinide ja diagonaalide valdamine jne.

196. **Problemschach** *n*

probleemmale

problem chess

Maleülesannete koostamine ja lahendamine.

197. **Promotion** *f*

lipustamine

promotion

→ Bauernverwandlung, Umwandlung

198. **promovieren**

lipustama

to promote

→ umwandeln

Q

199. **Qualität** *f*

kvaliteet

exchange

Tugevuse vahe vankri ja kerge viguri (ratsu või oda) vahel.

- **Gewinn der Qualität**

kvaliteedivõit

win of exchange

Oda või ratsu vahetus vankri vastu. ↔ Qualitätsverlust

- **kleine Qualität**

väike kvaliteet

small quality

Saksa suurmeistri Siegbert Tarraschi (1862-1934) väljend ratsu vahetamise kohta oda vastu. Tarrasch eelistas odasid ja nimetas mängijat, kes andis oma ratsu ära, väikse kvaliteedi võitjaks.

200. **Qualitätsoffer** *n*

kvaliteedikahing, kvaliteediohver

sacrifice of quality

Vankri ohverdamine oda või ratsu vastu.

201. **Qualitätsverlust** *m*

kvaliteedikaotus

loss of exchange

Vankri kaotus oda või ratsu vastu. ↔ Gewinn der Qualität

R

202. **Rand** *m*

äär

edge

Malelaua kõige välimised liinid: esimene ja kaheksas rida ning a- ja h-liin.

203. **Randbauer** *m*
ääreettur, vankriettur
edge pawn, rook pawn
 Algseisus a-liini ja h-liini ettur.
204. **Randfeld** *n*
ääreväli
edge field
 Kõik väljad malelaua äärtel, s.o a- ja h-liinil ning 1. ja 8. real.
205. **Raum** *m*
ruum
space
 Liikumisruum viguritele etturikettide taga või vahel. Tavaliselt annab ruumiline ülekaal paremuse.
206. **Räumungsopfer** *n*
kahing välja vabastamiseks
clearance sacrifice
 Oma malendi, enamasti etturi kahimine, et mõni muu enda malend saaks sellele samale väljale käia.
207. **Raumvorteil** *m*
ruumiline ülekaal, ruumiline paremus
space advantage
 Olukord, kus ühe poole viguritel on rohkem liikumisruumi.
208. **Reihe** *f*
rida
rank
 Malelaua vasakult paremale jooksvad kaheksa välja, mida tähistatakse numbritega 1-8. → Horizontale
209. **Remis** *n*
viik
draw
 Mängu lõpptulemus juhul, kui kummalgi vastasel võita ei õnnestunud.
 → Unentschieden
Nt: *um Remis kämpfen, viigi nimel võitlema, to fight for a draw*
Remis annehmen, viiki vastu võtma, to accept a draw
210. **Remismöglichkeit** *f*
viigivõimalus
draw possibility
211. **Remisangebot** *n*
viigipakkumine
draw offer
212. **Rochade** *f*
vangerdus
castling
 Kuninga ning vankri kaksikkäik. Kuningas viiakse oma algväljalt kahe välja võrra vankri poole, seejärel asetatakse vanker üle kuninga väljale, mille kuningas äsja ületas.
- **kurze Rochade**
lühike vangerdus
short castling
 Vangerdus kuningatiivale.

- Königsflügelrochade; ↔ lange Rochade, Damenflügelrochade
- **lange Rochade**
pikk vangerdus
long castling
 Vangerdus liputiivale.
 → Damenflügelrochade; ↔ kurze Rochade, Königsflügelrochade
213. **rochieren**
vangerdama
to castle
- **kurz rochieren**
lühikeselt vangerdama
to castle kingside
 - **lang rochieren**
pikalt vangerdama
to castle queenside
214. **Ross** *n* **KÕRG**
ratsu
knight
 → Pferd, Springer

S

215. **Schach** *n* (lühivorm sõnast *Schachgebot*)
male; tuli
chess; check
 Malemäng; kuninga sattumine vastaspoole malendi tulle.
Nt: *Schach ansagen/bieten, kuningale tund andma, to give check*
im Schach sein/stehen, tule all olema, to be in check
- **aufgedecktes Schach**
äratõmbetuli
discovered check
 → Abzugschach
 - **ewiges Schach**
igavene tuli
perpetual check
 → Dauerschach
 - **klassisches Schach**
klassikaline male, tavamale
classical chess
 Klassikalise kontrollajaga mäng.
216. **Schachbrett** *n*
malelaud
chess-board
 Ruudukujuline laud, mis on omakorda jagatud 64 võrdseks, vaheldumisi heledaks ja tumedaks ruuduks, mida nimetatakse malelaua väljadeks.
217. **Schachgebot** *n* (lühivorm: *Schach*)
tuli
check

- Nt:** *Schach bieten, tuld andma, to give check*
218. **Schachlinie** *f*
tuleliin
check file
 Liin, mida mööda antakse kuningale tuld.
219. **Schachmatt** *n* (lühivorm: Matt)
matt
checkmate
- Nt:** *in Schachmatt setzen, matistama, to mate*
220. **Schachmeister** *m*, **Schachmeisterin** *f*
malemeister
chess master
 Tiitel (kõrge spordijärk), mida omistatakse teatud tingimustel.
 Kõnekeeles võib tähendada nii meistrit kui suurmeistrit kui üldse väga head mängijat.
221. **Schachproblem** *n*
maleülesanne, maleprobleem
chess problem
 → Aufgabe
222. **Schachspieler** *m*, **Schachspielerin** *f*
maletaja, malemängija
chessplayer
223. **Schachuhr** *f*
malekell
chess clock
 Seade kummagi poole kulutatud mõtlemisaja mõõtmiseks partii ajal.
224. **Schachwettkampf** *m*
malematš
match
 Võistlus kahe maletaja või kahe võistkonna vahel.
225. **Schachverein** *m*
maleklubi
chess club
226. **Schäfermatt** *n*
karjapoisi matt
scholar's mate
 Matt, mida on võimalik teha vaid nelja käiguga. Tuleb sageli ette algajate juures. (Austrias ka *Schustermatt*)
227. **scharf**
terav
sharp
 Taktikaliselt keerulise mängu iseloomustus.
228. **Scheinopfer** *n*
pseudokahing
sham sacrifice
 Kahing, milles vastane saab materiaalse tasakaalu kergesti taastada või isegi võidab materjali.
229. **Schiedsrichter** *m*
kohtunik
arbiter

230. **schießen**
tulistama
to check
 → angreifen
231. **schlagen**
lööma
to capture
 Malelauual oma malendiga sellise välja peale liikuma, kus asetseb mõni vastase malend. Löömisel eemaldatakse vastase malend malelaualt ning lööv malend asetatakse löödud malendi asemele.
232. **Schnellschach** *n*
kiirmale
rapid chess, fast chess
 Lühendatud kontrollajaga mäng, mis jääb väikmale ja klassikalise male vahele (ajakontrolliga 6-59 minutit).
233. **Schönheitspreis** *m*
ilupartii auhind
brilliancy price
 Auhind turniiri parima partii eest.
234. **Schustermatt** *n* (Österr.)
karjapoisi matt
scholar's mate
 → Schäfermatt
235. **Schwarz** *n*
must
Black
 Mustade malenditega mängija. → Nachziehender, ↔ Weiß, Anziehender
236. **Schwerfigur** *f*
raske vigur
major piece, heavy piece
 Üldistav nimetus lipu ja vankri kohta. ↔ Leichtfigur
237. **Sekundant** *m*
sekundant
second
 Isik, kes aitab maletajal valmistuda järgnevateks mänguteks väljaspool partiid.
238. **Selbstmatt** *n*
isematt, kooperatiivmatt
selfmate
 Maleülesanne, mille eesmärgiks on teha iseendale forsseeritult matt.
239. **Simultanschach** *n*
simultaanmale, rivimale
simultaneous chess
 Malevorm, kus üks kõrgema klassi maletaja mängib üheaegselt mitme vastasega. Simultaan- ehk rivimale korral on tavaliselt malelauad üksteise järel ravis ning maletaja, kes üksi teiste vastu mängib, käib omal poolel mööda malelaudade rivi ja teeb iga laua taga korraga ühe käigu. Tema vastased ootavad oma käigu tegemiseks tema saabumist.
240. **Sonderzug** *m*
erikäik

- special move*
 Käik, mis erineb tavapärasest malendite liikumisest. Erikäikudeks on *en passant*-käik, vangerdus ja muundamine.
241. **Spielstil** *m*
mängustiil
playing style
 Isikupärane sooritusviis.
242. **Spielstrategie** *f*
mängustrateegia
game strategy
243. **Springer** *m*
ratsu
knight
 → Pferd, KÖRG Ross
244. **Springerendspiel** *n*
ratsulõppmäng
knight ending
 Lõppmängu tüüp, kus ainsate viguritena osaleb üks või mitu ratsut.
245. **Springermanöver** *n*
ratsumanööver
knight manoeuvre
246. **Springeropfer** *n*
ratsukahing
knight sacrifice
247. **Stein** *m*
malend
chessman, piece
 → Figur
 - **angegriffener Stein**
rünnatav malend, tulistatu, rünnatu
attacked piece
 → *en prise*
 - **vergifteter Stein**
mürgitatud malend
poisoned piece
 Malend, mis tekitab malendi lõõnud mängijale olulist kahju.
248. **Stellung** *f*
seis
position
 Seis malelaua → Position.
 - **engeengte Stellung**
surutud seis
compressed position
 Seis, kus malenditel on liikumiseks vähe ruumi.
 → gedrückte Stellung
 - **gedrückte Stellung**
surutud seis
compressed position
 → engeengte Stellung
 - **geschlossene Stellung**

suletud seis

closed position

Seis, kus malendite liikumist takistavad etturketid.

↔ offene Stellung

- **kritische Stellung**

kriitiline seis

critical position

Seis, mille hinnangust oleneb partii saatus.

- **offene Stellung**

lahtine seis

open position

Seis, kus etturid ei blokeeri üksteist ning tsentris on 1-2 etturitevaba liini. ↔ geschlossene Stellung

- **unmögliche Stellung**

võimatu seis

impossible position

Seis, mida ei saa malereeglite järgi tekkida.

T

249. **Taschenschach** *n*

taskumale

pocket chess

Väike kaasaskantav malemängu komplekt.

250. **Tausch** *m*

vahetus

exchange

Käiguseeria, mille jooksul mõlemad vastased löövad teise malendeid.

→ Abtausch

251. **tauschen**

vahetama

to exchange

→ abtauschen

252. **Turm** *m*

vanker

rook

253. **Turmendspiel** *n*

vankrilõppmäng

rook ending

Lõppmängutüüp, milles osalevad peale kuningate ainsate viguritena üks või mitu vankrit.

254. **Turmopfer** *n*

vankrikahing

rook sacrifice

255. **Turnier** *n*

turniir

tournament

Mitme osalejaga malevõistlus, mille käigus selgitatakse neist parim.

- **geschlossenes Turnier**

kinnine turniir

closed tournament

Turniir, milles võivad osaleda vaid kutsetega või eelnevalt kvalifitseerunud mängijad. ↔ offenes Turnier

- **offenes Turnier**

lahtine turniir, open turniir

open (tournament)

Turniir, millest võib iga soovija osa võtta.

↔ geschlossenes Turnier

256. **Turniertabelle** *f*

turniiritabel

tournament table

Tabel, kuhu kantakse sisse kogu turniiri mängutulemused.

257. **Turnierpartie** *f*

turniiripartii

tournament game

Turniiril mängitav partii.

U

258. **überdecken**

üle kaitsma

to overprotect

- **überdeckte Figur**

üle kaitstud malend

overprotected piece

259. **Überdeckung** *f*

üle kaitsmine

overprotection

Olukord, kus mingi objekti (väli, malend) kaitsmisele kulutatakse rohkem jõudu kui vaja.

260. **überlasten**

üle koormama

to overwork, to overload

Nt: *überlasteter Stein; overloaded/overworked piece;*

ülekoormatud malend

261. **Überlastung** *f*

ülekoormus

overwork, overloading

Olukord, kui üks või mitu vigurit peavad kaitsma korraga mitut ähvardust ja ei suuda seda küllaldaselt teha.

262. **umwandeln**

muundama

to promote

→ promovieren

263. **Umwandlung** *f*

muundamine

promotion

→ Promotion.

- Viimasele reale jõudnud etturi muundamine mistahes viguriks, välja arvatud kuningaks.
264. **Umwandlungsfeld** *n*
muundamisväli
promotion square
 Väli, millel muundamine toimub.
265. **Unentschieden** *n*
viik
draw
 → Remis
266. **ungedeckt**
kaitsmata
unprotected
267. **Unterverwandlung** *f*
alamuundamine
underpromotion
 Olukord, kus ettur ei ülenenda ennast viimasele reale jõudes mitte lipuks, vaid ratsuks, odaks või vankriks.

V

268. **Verlust** *m*
kaotus
loss
 → Niederlage, ↔ Gewinn
269. **verlieren**
kaotama
to lose
 ↔ gewinnen
270. **Verluststellung** *f*
kaotusseis
loss position
 Vastase õige mängu korral vältimatule kaotusele viiv seis.
 ↔ Gewinnstellung
271. **Verteidigung** *f*
kaitse
defence
 Rünaku või ähvarduse tõrjumine. ↔ Angriff
- **aktive Verteidigung**
aktiivne kaitse
active defence
 Kaitse, mille käigus viiakse läbi oma mänguplaan ja luuakse ka ise ähvardusi.
 - **Altindische Verteidigung**
Vanaindia kaitse
Old Indian defence
 Kinnise avangu variant.
 - **Damenindische Verteidigung**
Lipuindia kaitse

Queen`s Indian defence
Kinnise avangu variant.

- **passive Verteidigung**

passiivne kaitse
passive defence

Kaitse, mis piirdub vastase ähvarduste tõrjumisega või edasitagasi käimisega.

272. **verteidigen**

kaitsma
to defend

273. **Verteidigungsstrategie f**

kaitsestrateegia
defence strategy

274. **Vier-Springer-Eröffnung f**

neljaratsu avang
Four Knights Opening
Lahtise avangu variant.

275. **Vorgabe f**

etteandmine
odds

→ Handicap

276. **Vorposten m**

eelpost
outpost

Tugev väli vastase laagris.

277. **vorsagen**

ette ütlema
to prompt

Pealtvaataja poolt ühele poolele käiku soovitama (inetu tegu).

W

278. **Weiß n**

valge
white

Valgete malenditega mängija.

→ Anziehender; ↔ Schwarz, Nachziehender

279. **Wert der Figuren**

malendite väärtus
value of the figures

- **der absolute Wert der Figuren**

malendite absoluutne väärtus
absolute value of a chess piece

Malendi absoluutseks väärtuseks loetakse seda, mitu etturit ta väärt on. Kõige tugevam malend on lipp, mis on väärt üheksat etturit, järgnevad vanker (viis etturit) ja ratsu ning oda (kumbki kolm etturit). Neid nimetatakse tugevuspunktideks. Kuningate väärtust ei saa etturitesse ümber arvestada, sest kuningas on hindamatu väärtusega.

- **der relative Wert der Figuren** (ka: die relative Stärke der Figuren)
malendite suhteline väärtus
relative value of pieces
 Malendite väärtus, mis tuleneb nende asetusest; reeglina seotud nende käiguvõimaluste arvuga (kõige suurem tsentris).

280. **Wirkungsbereich** *m*
mõjupiirkond
sphere of action
 Piirkond, kus malend saab tegutseda, st kuhu ta saab käia ja seega vastase malendeid lüüa või ähvardada.

Z

281. **Zeitkontrolle** *f*
ajakontroll
time control
 Ajalimiit, mis antakse maletajale, kas teatud hulga käikude sooritamiseks või terveks mänguks. → Bedenkzeit

282. **Zeitnot** *f*
ajapuudus
time trouble
Nt: in Zeitnot sein, ajahädas olema, to be pressed for time

283. **Zeitüberschreitung** *f*
mõtlemisaja ületamine, ajaületus
overstepping the time limit, exceeding the time limit

284. **Zentralisierung** *f*
tsentraliseerimine
centralization
 Viguri viimine tsentrisse.

285. **Zentrumsfeld** *n*
tsentriväli
centre square
 Väljad d4, e4, d5 ja e5. Tsentriväljad moodustavad tsentri.

286. **Zentrum** *n*
tsenter
centre
 Neli malelaua keskel asuvat välja (d4,e4,d5,e5).

- **erweitertes Zentrum**
laiendatud tsenter
expanded centre
 Tsentriväljad koos tsentri ümber asuva 12 naaberväljaga (kvadraat c3-e6-f6-f3).
- **geschlossenes Zentrum**
suletud tsenter, kinnine tsenter
closed centre
 Olukord, kus valged ja mustad tsentrietturid jäävad üksteise vastu liikumatult seisma. ↔ offenes Zentrum
- **offenes Zentrum**

- avatud tsenter*
open centre
Tsenter, mis on etturitest vaba ja kus järelikut kasvab vigurite roll. ↔ geschlossenes Zentrum
287. **Zentrumskontrolle** *f*
kontroll tsentri üle
control over the centre
Tsentri hoidmine vigurite tule all, eriti fiankteeritud odade tule all.
288. **Zerstörungsoffer** *n*
kahing vangerduse rikkumiseks
demolition sacrifice
Kahing, mille mängija teeb vastase kuninga vangerdamise takistamiseks.
289. **ziehen**
käima, käiku sooritama, käiku tegema
to move (a piece)
290. **Zielfeld** *n*
sihtväli
arrival square
Väli, kuhu malend liigutatakse. ↔ Ausgangsfeld
291. **Zug** *m*
käik
move
Malendi liigutamine ühelt väljalt mõnele teisele väljale, mis on kas tühi või millel seisab vastase malend. Sellisel juhul vastase malend lüüakse.
- **erzwungener Zug**
sundkäik
forced move
Käik, mis on ainsaks võimalikuks vastukäiguks (juhul kui on mitu erinevat käiguvõimalust, siis on ülejäänud ebasoodsad).
 - **legaler Zug**
määrustepärane käik
legal move
Käik, mis on malereeglitega vastavuses.
↔ regelwidriger Zug, unmöglicher Zug
 - **mechanischer Zug**
mehaaniline käik
mechanical move
Käik, mis tehakse tuttavas seisus pikemalt kaalumata.
 - **regelwidriger Zug**
reeglitevastane käik, määrustevastane käik
illegal move
Käik, mis on malereeglitega vastuolus.
→ unmöglicher Zug, ↔ legaler Zug
 - **stiller Zug**
vaikne käik
quiet move
Käik, millega luuakse tugev ähvardus tuld andmata, ühtegi malendit löömata ning näiliselt seisu vähe muutes.
 - **unmöglicher Zug**
võimatu käik

- impossible move*
→ regelwidriger Zug, ↔ legaler Zug
292. **Zugmöglichkeit** *f*
käiguvõimalus
possibility of moving
Võimalus käia. Näiteks öeldakse: „Seotud viguril puudub käiguvõimalus“.
293. **Zugwiederholung** *f*
käigukordus, käikude kordamine
repeated position
Korduv samade käikude sooritamine, kui mujale käimine on ebasoodus või määruste järgi võimatu. Kui sama seis kordub või on kordumas kolmandat korda, on käigul oleval või mõlemal poolel õigus nõuda viiki.
294. **Zugzwang** *m*
käigusund
zugzwang
Olukord, kus ühel mängijatest (või mõlemal vastasel) ei ole mõistlikku käiku, sest iga käik muudaks seisu halvemaks.
295. **zurechtrücken**
kohendama
to adjust
→ j`adoube
296. **zurückziehen**
taanduma, taganema
to withdraw
Nt: *Eine Schachfigur in die Ausgangsstellung zurückziehen, malendiga algpositsioonile taganema, to withdraw a piece to its initial position*
297. **Zwei-Springer-Eröffnung** *f*
kaheratsu avang
Two Knights Opening
Lahtise avangu variant.
298. **Zwischenzug** *m*
vahekäik
in-between-move, intervening move
Käik, millega välditakse vastasmängija plaani järgimist ja võetakse initsiatiiv enda kätte.

4. Eesti-saksa sõnaloend

A

ajakontroll
ajapuudus
ajaületus
alamuundamine
algseis
alistuma
alistumine
alustav pool
arendama
arendus
areng
avakäik
avang

- kaheratsu avang
- kinnine avang
- lahtine avang
- neljaratsu avang
- poollahtine avang

B

blokaad
blokeerima
Blokeerimisvõime

C

Caissa (malejumalanna)

D

demarkatsiooniliin
diagonaal
domineerima
domineerimine

E

eelpost
Elo süsteem
enamettur
enamus
enamvigur
epolettmatt
erikäik
ette panema
ette ütlema
etteandmine
ettur

- etturite laviin

Zeitkontrolle *f*
Zeitnot *f*
Zeitüberschreitung *f*
Unterverwandlung *f*
Ausgangsstellung *f*
aufgeben
Aufgabe *f*
Anziehender *m*
entwickeln
Entwicklung *f*
Entwicklung *f*
Anzug *m*, Eröffnungszug *m*
Eröffnung *f*

- Zwei-Springer-Eröffnung *f*
- geschlossene Eröffnung
- offene Eröffnung
- Vier-Springer-Eröffnung *f*
- halboffene Eröffnung

Blockade *f*
blockieren
Blockierungsfähigkeit *f*

Caissa (Schachgöttin)

Demarkationslinie *f*
Diagonale *f*
dominieren
Dominieren *n*

Vorposten *m*
Elosystem *n*
Mehrbauer *m*
Majorität *f*, Mehrheit *f*
Mehrfigur *f*
Epaulettenmatt *n*
Sonderzug *m*
einstellen
vorsagen
Vorgabe *f*
Bauer *m*

- Bauernlawine *f*

- isoleeritud ettur
- mahajäänud ettur
- mürgiettur, mürgine ettur
- rippuvad etturid
- üksik ettur

etturi muundamine

etturienamus

etturikett

etturilõppmäng

etturiläbimurre

etturimatt

etturiseis

etturistruktuur

etturvähemus

F

fiankteerimine

G

gambiit

gens una sumus

H

horisontaal

händikäp

I

ilupartii auhind

initsiatiiv

isematt

K

kahiavang

kahima

kahimine

kahing

- kahing vangerduse rikkumiseks
- positsiooniline kahing
- kahing välja vabastamiseks

kahvel

kaitse

- aktiivne kaitse
- Lipuindia kaitse
- passiivne kaitse
- Vanaindia kaitse

kaitsestrateegia

kaitsma

kaitsmata

kaitsmine

- isolierter Bauer, Isolani *m*
- rückständiger Bauer
- vergifteter Bauer
- hängende Bauern
- Einzelbauer *m*

Bauernverwandlung *f*

Bauernmajorität *f*

Bauernkette *f*

Bauernendspiel *n*

Bauerndurchbruch *m*

Bauernmatt *n*

Bauernformation *f*

Bauernstruktur *f*

Bauernminorität *f*

Fianchetto *n*

Gambit *n*

gens una sumus, "Wir sind eine Familie"

Horizontale *f*

Handicap *n*

Schönheitspreis *m*

Initiative *f*

Selbstmatt *n*

Gambit *n*

opfern

Opferung *f*

Opfer *n*

- Zerstörungsoffer *n*
- positionelles Opfer
- Räumungsoffer *n*

Gabel *f*

Verteidigung *f*

- aktive Verteidigung
- Damenindische Verteidigung
- passive Verteidigung
- Altindische Verteidigung

Verteidigungsstrategie *f*

decken, verteidigen

ungedeckt

Deckung *f*

<ul style="list-style-type: none"> • kaudne kaitsmine • otsene kaitsmine 	<ul style="list-style-type: none"> • indirekte Deckung • direkte Deckung
kaksikettur	Doppelbauer <i>m</i>
kaksikodad	Läuferpaar <i>n</i>
kaksiksamm	Doppelzug <i>m</i>
kaotama	verlieren
kaotus	Verlust <i>m</i> , Niederlage <i>f</i>
kaotusseis	Verluststellung <i>f</i>
katkestama	abbrechen
katkestamine	Abbruch <i>m</i>
kaugmale	Fernschach <i>n</i>
keskmäng	Mittelspiel <i>n</i>
kiibits(eja)	Kiebitz <i>m</i>
kiibitsema	kiebitzen
kiirmale	Schnellschach <i>n</i>
kirimale	Briefschach <i>n</i>
„kohendan“	<i>j`adoube</i> , „Ich stelle zurecht“
kohendma	zurechtrücken
kohtunik	Schiedsrichter <i>m</i>
kolmnurgamanööver	Dreiecksmanöver <i>n</i>
kombinatsioon	Kombination <i>f</i>
kombineerima	kombinieren
konsultatsioonipartii	Beratungspartie <i>f</i>
kontroll tsentri üle	Zentrumskontrolle <i>f</i>
kooperatiivmatt	Selbstmatt <i>n</i>
kuningaettur	Königsbauer <i>m</i>
kuningagambiit	Königsgambit <i>n</i>
kuningaoda	Königsläufer <i>m</i>
kuningaratsu	Königsspringer <i>m</i>
kuningarünnak	Königsangriff <i>m</i>
kuningas	König <i>m</i>
<ul style="list-style-type: none"> • kuningat ümber lükkama 	<ul style="list-style-type: none"> • König “kippen” (ka: König auf die Seite legen)
kuningaseis	Königsstellung <i>f</i>
kuningatiib	Königsflügel <i>m</i>
kuningavanker	Königsturm <i>m</i>
kvaliteedikahing	Qualitätsopfer <i>n</i>
kvaliteedikaotus	Qualitätsverlust <i>m</i>
kvaliteediohver	Qualitätsopfer <i>n</i>
kvaliteedivõit	Gewinn der Qualität
kvaliteet	Qualität <i>f</i>
<ul style="list-style-type: none"> • väike kvaliteet 	<ul style="list-style-type: none"> • kleine Qualität
käigukordus	Zugwiederholung <i>f</i>
käigusund	Zugzwang <i>m</i>
käiguvõimalus	Zugmöglichkeit <i>f</i>
käik	Zug <i>m</i>
<ul style="list-style-type: none"> • <i>en passant</i>-käik 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>en passant</i>-Schlagen, im Vorbeigehen Schlagen <i>n</i>
<ul style="list-style-type: none"> • mehaaniline käik 	<ul style="list-style-type: none"> • mechanischer Zug
<ul style="list-style-type: none"> • määrustepärane käik 	<ul style="list-style-type: none"> • legaler Zug

- määrustevastane käik
- reeglitevastane käik
- sundkäik
- teoreetiline käik
- vaikne käik
- võimatu käik

käike üles märkima
käiku sooritama, käiku tegem
käikude kordamine
käima

L

laager

- musta laager
- valge laager

laveerima

liikumissuund

liikumisvõimetus

liikuvus

liin

- avatud liin
- kinnine liin
- poolavatud liin
- poolvaba liin
- suletud liin
- vaba liin

lipp

lipuettur

lipugambiit

lipukahing

lipukaotus

lipulõppmäng

lipuoda

lipuratsu

lipustama

lipustamine

liputiib

lipuvahetus

lipuvanker

lollimatt

lõks

lõppmäng

- elementaarne lõppmäng

läbi murdma

läbimurre

lähimale*

lähteväli

lämbematt

lööma

- regelwidriger Zug
- regelwidriger Zug
- erzwungener Zug
- Buchzug *m*
- stiller Zug
- unmöglicher Zug

notieren

ziehen

Zugwiederholung *f*

ziehen

Lager *n*

- schwarzes Lager
- weißes Lager

lavieren

Bewegungsrichtung *f*

Bewegungsunfähigkeit *f*

Mobilität *f*

Linie *f*

- offene Linie
- geschlossene Linie
- halboffene Linie
- halboffene Linie
- geschlossene Linie
- offene Linie

Dame *f*

Damenbauer *m*

Damengambit *n*

Damenopfer *n*

Damenverlust *m*

Damenendspiel *n*

Damenläufer *m*

Damenspringer *m*

promovieren

Promotion *f*

Damenflügel *m*

Damentausch *m*

Damenturm *m*

Narrenmatt *n*

Falle *f*

Endspiel *n*

- elementares Endspiel

durchbrechen

Durchbruch *m*

Nahschach *n*

Ausgangsfeld *n*

erstricktes Matt

schlagen

löömine möödaminnes

M

male

- klassikaline male
- pimedate male

malekell

maleklubi

malelaud

malematš

malemeister

malemängija

malend

- hull malend
- mürgitatud malend
- rünnatav malend

malendite väärtus

- malendite absoluutne väärtus
- malendite suhteline ehk relatiivne väärtus

maleprobleem

maletaja

maleülesanne

manööver

materjal

- materjali kaotus
- materjali võit

matipilt

matirünnak

matistama

mativõrk

matt

- esimese rea matt
- karjapoisi matt
- viimase rea matt

miniatuur

must

muundama

muundamine

muundamisväli

mõjupiirkond

mõtlemisaeg

- mõtlemisaja ületamine

mäng

mängustiil

mängustrateegia

N

notatsioon

en passant Schlagen, im Vorbeigehen Schlagen *n*

Schach *n*

- klassisches Schach
- Blindenschach *n*

Schachuhr *f*

Schachverein *m*

Schachbrett *n*

Schachwettkampf *m*

Schachmeister *m*, Schachmeisterin *f*

Schachspieler *m*, Schachspielerin *f*

Stein *m*

- Desperado *m*
- vergifteter Stein
- *en prise*, angegriffener Stein

Wert der Figuren

- der absolute Wert der Figuren
- der relative Wert der Figuren, die relative Stärke der Figuren

Schachproblem *n*

Schachspieler *m*, Schachspielerin *f*

Schachproblem *n*

Manöver *n*

Material *n*

- Qualitätsverlust *m*
- Gewinn der Qualität

Mattbild *n*

Mattangriff *m*

mattsetzen

Mattnetz *n*

Matt *n*, Schachmatt *n*

- Grundreihenmatt *n*
- Schäfermatt *n*, Schustermatt *n* (Österr.)
- Grundreihenmatt *n*

Miniatur *f*

Schwarz *n*

umwandeln

Umwandlung *f*

Umwandlungsfeld *n*

Wirkungsbereich *m*

Bedenkzeit *f*

- Zeitüberschreitung *f*

Partie *f*

Spielstil *m*

Spielstrategie *f*

Notation *f*

- algebraline notatsioon
- kirjeldav notatsioon

nurgaväli

O

oda

- lahkvärvi odad
- mustaväljaline oda
- vale oda
- valgeväljaline oda
- õige oda
- ühevärvilised odad

odakahing

odalõppmäng

ohver

ohverdama

ohverdamine

„Oleme kõik üks pere“

opositsioon

P

paarima

paarimine

partii

- katkestatud partii

partiiprotokoll

pativõimalus

patser

patt

perekahvel*

piirama

piiramine

pimemale

positsioon

positsiooniline eelis

probleemmale

pseudokahing

puudutatud-käidud

R

Rahvusvaheline Kirimaleföderatsioon

Rahvusvaheline Maleföderatsioon

ratsu

ratsukahing

ratsulõppmäng

ratsumanööver

rida

- esimene rida, viimane rida

rivimale

- algebraische Notation
- beschreibende Notation

Eckfeld n

Läufer m

- ungleichfarbige Läufer, verschiedenfarbige Läufer
- schwarzfeldriger Läufer
- falscher Läufer
- weißfeldriger Läufer
- richtiger Läufer
- gleichfarbige Läufer

Läuferopfer n

Läuferendspiel n

Opfer n

opfern

Opferung f

„Wir sind eine Familie“, *gens una sumus*

Opposition f

paaren

Paarung f

Partie f

- Hängepartie f , abgebrochene Partie

Partieformular f

Pattmöglichkeit f

Patzer m

Patt n

Familienschach f

einsperren

Einsperrung f

Blindschach n

Position f

Positions Vorteil m

Problemschach n

Scheinopfer n

berührt-geführt

Internationale Fernschach-Föderation (ICCF)

Internationale Schachföderation (FIDE)

Springer m , Pferd n , Ross n *KÖRG*

Springeropfer n

Springerendspiel n

Springermanöver n

Reihe f

- Grundreihe f

Simultanschach n

ruum
 ruumiline paremus
 ründama
 ründeliin
 ründevõime
 rünnak

- etturite rünnak
- vähemuse rünnak

 rünnakukäik
 rünnakuobjekt
 rünnakutüüp
 rünnatu

S

salakäik
 seis

- kriitiline seis
- lahtine seis
- suletud seis
- surutud seis
- võimatu seis

 sekundant
 siduma
 sidumine

- absoluutne sidumine
- relatiivne sidumine

 sidumisest vabanema, sidumisest
 vabastama
 sidumisest vabanemine, sidumisest
 vabastamine
 sihtväli
 simultaanmale
 sulgemisvõime
 superväik
 surve
 suurmeister

T

taanduma
 taganema
 taganemiväli
 taskumale
 tavamale
 terav
 tiib

- mäng tiival

 topeltähvardus
 tsenter

- avatud tsenter

Raum *m*
 Raumvorteil *m*
 angreifen → schießen
 Angriffslinie *f*
 Angriffsfähigkeit *f*
 Angriff *m*

- Bauernsturm *m*, Bauernwalze *f*
- Minoritätsangriff *m*

 Angriffszug *m*
 Angriffsobjekt *n*
 Angriffstyp *m*
 angegriffener Stein

Abgabezug *m*
 Stellung *f*

- kritische Stellung
- offene Stellung
- geschlossene Stellung
- gedrückte Stellung, eingeengte Stellung
- unmögliche Stellung

Sekundant *m*
 fesseln
 Fesselung *f*

- absolute Fesselung
- relative Fesselung

 entfesseln

Entfesselung *f*

Zielfeld *n*
 Simultanschach *n*
 Blockierungsfähigkeit *f*
 Bullet-Schach *n*
 Druck *m*
 Großmeister *m*

zurückziehen
 zurückziehen
 Fluchtfeld *n*
 Taschenschach *n*
 klassisches Schach
 scharf
 Flanke *f*, Flügel *f*

- Flügelspiel *n*

 Doppelangriff *m*
 Zentrum *n*

- offenes Zentrum

- kinnine tsenter
- laiendatud tsenter
- suletud tsenter

tsentraliseerimine

tsentriväli

tuld katma

tuleliin

tuli

- igavene tuli
- kahekordne tuli
- kestev tuli

tulistama

tulistatu

turniir

- kinnine turniir
- lahtine turniir
- open turniir

turniiripartii

turniiritabel

U

umbmatt

V

vabaettur

- kaitstud vabaettur
- kaugem vabaettur

vahekäik

vahele käima, vahele panema

vahetama

vahetus

valge

vangerdama

- lühikeselt vangerdama
- pikalt vangerdama

vangerdus

- lühike vangerdus
- pikk vangerdus

vanker

vankriettur

vankrikahing

vankrilõppmäng

vastasmängija

vastasseis

vastav pool

vastugambiit

vastukäik

vasturünnak

vastutuli

- geschlossenes Zentrum
- erweitertes Zentrum
- geschlossenes Zentrum

Zentralisierung *f*

Zentrumsfeld *n*

dazwischenziehen

Schachlinie *f*

Schach *n*, Schachgebot *n*

- Dauerschach *n*, ewiges Schach
- Doppelschach *n*
- Dauerschach *n*, ewiges Schach

schießen

angegriffener Stein

Turnier *n*

- geschlossenes Turnier
- offenes Turnier
- offenes Turnier

Turnierpartie *f*

Turniertabelle *f*

erstricktes Matt

Freibauer *m*

- gedeckter Freibauer
- entfernter Freibauer

Zwischenzug *m*

dazwischenziehen

abtauschen, tauschen

Abtausch *m*, Tausch *m*

Weiß *n*

rochieren

- kurz rochieren
- lang rochieren

Rochade *f*

- kurze Rochade, Königsflügelrochade *f*
- lange Rochade, Damenflügelrochade *f*

Turm *m*

Randbauer *m*

Turmopfer *n*

Turmendspiel *n*

Gegenspieler *m*

Opposition *f*

Nachziehender *m*

Gegengambit *n*

Gegenzug *m*

Gegenangriff *m*

Gegenschach *n*

viga

- jäme viga

vigur

- kerge vigur
- raske vigur

viguriseis

viigipakkumine

viigivõimalus

viik

võiduseis

võit

võitma

võrdsus

võrdsustama

vähemus

väli

- must väli
- nõrk väli
- tugev väli
- valge väli

väikmale

Ä

ähvardama

ähvardus

ära meelitama

ärameelitamine

äratõmbetuli

äratõmme

äär

ääreettur

ääreväli

Ü

üle kaitsma

- üle kaitstud malend

üle kaitsmine

üle koormama

ülekaal

- positsiooniline ülekaal
- ruumiline ülekaal

ülekoormus

ülesanne

Fehler *n*

- grober Fehler

Figur *f*

- Leichtfigur *f*
- Schwerfigur *f*

Figurenaufstellung *f*

Remisangebot *n*

Remismöglichkeit *f*

Remis *n*, Unentschieden *n*

Gewinnstellung *f*

Gewinn *m*

gewinnen

Ausgleich *m*

ausgleichen

Minorität *f*

Feld *n*

- schwarzes Feld
- schwaches Feld
- starkes Feld
- weißes Feld

Blitzschach *n*

drohen

Drohung *f*

ablenken

Ablenkung *f*

Abzugsschach *n*, aufgedecktes Schach

Abzugsangriff *m*

Rand *m*

Randbauer *m*

Randfeld *n*

überdecken

- überdeckte Figur

Überdeckung *f*

überlasten

Oberhand *f*

- Positionsvorteil *m*
- Raumvorteil *m*

Überlastung *f*

Aufgabe *f*

5. Inglise keele register

A

absolute pin, 106
absolute value of a chess piece, 279
active defence, 271
adjourn (to), 2
adjourned game, 130, 188
adjournment, 1
adjust (to), 295
algebraic notation, 179
arbiter, 229
arrival square, 290
attack, 10
attack (to), 11
attack file, 13
attack move, 16
attack on king, 142
attacked piece, 247
attacking ability, 12

B

back rank, 127
back-rank mate, 128
backward pawn, 25
bishop, 152
bishop ending, 153
bishop sacrifice, 154
bishops of opposite colours, 152
bishops of same colours, 152
Black, 235
black camp, 151
black square, 103
blind chess, 44
blindfold chess, 43
blitz chess, 45
block (to), 47
blockade, 46
blocking ability, 48
blunder, 125
book move, 50
break off (to), 2
break through (to), 82
break-off, 1
breakthrough, 83
brilliancy prize, 233
bullet chess, 51

C

Caissa (goddess of chess), 52
camp, 151
capture (to), 231
castle (to), 213
castle kingside(to), 213
castle queenside (to), 213
castling, 212
centralization, 284
centre, 286
centre square, 285
check, 215, 217
check (to), 230
check file, 218
checkmate, 219
chess, 215
chess clock, 223
chess club, 225
chess master, 220
chess problem, 221
chess-board, 216
chessman, 108, 247
chessplayer, 222
classical chess, 215
clearance sacrifice, 206
closed centre, 286
closed file, 158
closed opening, 98
closed position, 248
closed tournament, 255
combination, 139
combine (to), 140
compressed position, 248
confine (to), 86
confinement, 85
consultation game, 39
control over the centre, 287
corner field, 84
correspondence chess, 104
counter check, 119
countergambit, 118
countermove, 120
counterattack, 117
cover, 67
critical position, 248

D

dark-squared bishop, 152
defence, 271
defence strategy, 273
defend (to), 272
deflect (to), 4
deflection, 5
demarcation file, 69
demolition sacrifice, 288
descriptive notation, 179
Desperado piece, 70
develop (to), 95
development, 96
diagonal, 71
direct protection, 67
discovered attack, 8
discovered check, 9, 215
distant passed pawn, 114
diversion, 5
divert (to), 4
dominate (to), 73
domination, 72
double attack, 74
double check, 76
double move, 77
doubled pawn, 75
draw, 209, 265
draw offer, 211
draw possibility, 210
drop (to), 87

E

edge, 202
edge field, 204
edge pawn, 203
elementary endgame, 92
Elo system, 89
en passant, 90
en prise, 91
endgame, 92
ending, 92
epaulette mate, 97
equality, 23
equalize (to), 24
escape square, 111
exceeding the time limit, 283
exchange, 6, 199, 250
exchange (to), 7, 251
exchange of queens, 62
expanded centre, 286

extra pawn, 167
extra piece, 168

F

family chess, 101
fast chess, 232
fianchetto, 107
file, 158
first player, 17
first rank, 127
fool's mate, 177
forced move, 291
fork, 115
Four Knights Opening, 274

G

gambit, 116
game, 118
game strategy, 242
grandmaster, 126

H

handicap, 129
hanging pawns, 25
heavy piece, 236
horizontal, 131

I

„I adjust“, 136
illegal move, 291
impossible move, 291
impossible position, 248
in-between-move, 298
in passing capture, 90
intervening move, 298
indirect protection, 67
initial position, 22
initial square, 21
initiative, 132
International Correspondence Chess Federation (The), 133
interpose (to), 66
isolated pawn, 25, 135

K

kibitz (to), 138
kibitzer, 137
king, 141
king's knight, 148
king's gambit, 146

king`s pawn, 143
king`s rook, 150
king`s bishop, 147
king`s position, 149
kingside, 144
kingside castling, 145
knight, 193, 214, 243
knight ending, 244
knight manoeuvre, 245
knight sacrifice, 246

L

legal move, 291
light piece, 157
light-squared bishop, 152
long castling, 212
lose (to), 87, 269
loss, 178, 268
loss of exchange, 201
loss of queen, 64
loss position, 270

M

major piece, 263
majority, 159, 169
majority of pawns, 31
manoeuvre, 160
manoeuvre (to), 156
match, 224
mate, 162
mate (to), 166
mate attack, 163
material, 161
mating net, 165
mating position, 164
mechanical move, 291
middle game, 173
miniature, 170
minor piece, 157
minority, 171
minority attack, 172
minority of pawns, 33
mistake, 102
mobility, 174
move, 291
move (a piece) (to), 289
movement disability, 41
moving direction, 42

N

notation, 179
note (to), 180

O

odds, 275
Old Indian defence, 271
open (tournament), 255
open centre, 286
open file, 158
open opening, 98
open position, 248
opening, 98
opening move, 18, 99
opponent, 121
opposition, 185
OTB chess (over the board chess), 176
outpost, 276
outside passed pawn, 114
overload (to), 260
overloading, 261
overprotect (to), 258
overprotected piece, 258
overprotection, 259
overstepping the time limit, 283
overwork, 261
overwork (to), 260

P

pair (to), 186
pair of bishops, 155
pairing, 187
passed pawn, 114
passive defence, 271
patzer, 192
pawn, 25
pawn avalanche, 30
pawn breakthrough, 26
pawn chain, 29
pawn ending, 27
pawn formation, 28
pawn mate, 32
pawn promotion, 36
pawn roller, 37
pawn storm, 35
pawn structure, 34
perpetual check, 65, 215
piece, 108, 247
pin, 106
pin (to), 105

playing style, 241
 pocket chess, 249
 poisoned pawn, 25
 poisoned piece, 247
 position, 194, 248
 position of pieces, 109
 positional advantage, 195
 positional sacrifice, 182
 possibility of moving, 292
 postal correspondence chess, 49
 pressure, 81
 problem, 19
 problem chess, 196
 promote (to), 198, 262
 promotion, 197, 263
 promotion square, 264
 prompt (to), 277
 protected passed pawn, 114
 protect (to), 68
 protection, 67

Q

queen, 53
 queen ending, 55
 queen exchange, 62
 queen sacrifice, 60
 queen`s bishop, 59
 queen`s gambit, 58
 Queen`s Indian defence, 271
 queen`s knight, 61
 queen`s pawn, 54
 queen`s rook, 63
 queenside, 56
 queenside castling, 57
 quiet move, 291

R

rank, 208
 rapid chess, 232
 relative pin, 106
 relative value of pieces, 279
 repeated position, 293
 resign (to), 20
 resignation, 19
 right bishop, 152
 rook, 252
 rook ending, 253
 rook pawn, 203
 rook sacrifice, 254

S

sacrifice, 182
 sacrifice (to), 183
 sacrifice of quality, 200
 sacrificing, 184
 scholar's mate, 226, 234
 score sheet, 189
 sealed move, 3
 second, 237
 second player, 175
 selfmate, 238
 semi-closed file, 158
 semi-open opening, 98
 sham sacrifice, 228
 sharp, 227
 short castling, 212
 simultaneous chess, 239
 single pawn, 88
 small quality, 199
 smothered mate, 162
 space, 205
 space advantage, 207
 special move, 240
 sphere of action, 280
 square, 103
 stalemate, 190
 stalemate possibility, 191
 strong square, 103

T

target of the attack, 14
 task, 19
 threat, 80
 threat (to), 79
 time control, 281
 time for reflection, 38
 time trouble, 282
 topple the king (over) (to), 141
 touch and move, 40
 tournament, 255
 tournament game, 257
 tournament table, 256
 trap, 100
 triangulation, 78
 Two Knights Opening, 297
 type of attack, 15

U

underpromotion, 267
 unpin, 93

unpin (to), 94
unprotected, 266
upper hand, 181

V

value of the figures, 279

W

„We are all one family“, 122
weak square, 103
white, 278
white camp, 151
white square, 103
win, 123
win (to), 124
win of exchange, 199
wing, 110, 112
wing play, 113
winning position, 125
withdraw (to), 296
World Chess Federation, 134
wrong bishop, 152

Z

zugzwang, 294

Kokkuvõte

Käesoleva magistrip projekti eesmärgiks oli koostada malesõnastik. Malesõnastikku ajendasid koostama kaks põhjust: esiteks koostaja isiklik huvi selle mängu vastu ja teiseks praktiline vajadus malesõnastiku järele. Koostajale teadaolevalt pole varem valminud ühtegi eesti-saksa-eesti või eesti-inglise-eesti malesõnastikku, seega on antud projekti puhul tegu eestikeelse malekirjanduse jaoks uudse ettevõtmisega. Sõnastik on mõeldud alg- ja kesktasemega maletajatele ja tõlkijatele, kes vajavad maleterminite tõlkimisel abi.

Sõnastik sisaldab kolme keelt: saksa, eesti ja inglise. Lähtekeeleks on koostaja valinud saksa keele, sest sõnastik on mõeldud eelkõige eesti keelt emakeelena rääkivale kasutajale, kes soovib maleterminite tõlkimisel abi leida. Sõnastik sisaldab ka ingliskeelset registrit. Võimalik on otsida sõnu ka eesti keelest lähtudes, selleks on sõnastikus sõnaloend eesti-saksa suunal. Tulevikus võiks sõnastikku lisada ka vene keele, sest Venemaa on maailmas väga tugev maleriik ning selles keeles on avaldatud rohkelt malekirjandust. Ka Eestis saadaolevast malekirjandusest on suur osa venekeelne.

Sõnastiku koostamisel on kasutatud mitmeid Eestis saadaolevaid maleteemalisi väljaandeid, aga ka paari põhjalikku mujalt saadud teost, mis olid saksa- ja ingliskeelsete terminite leidmisel suureks abiks. Eestikeelsed terminid on leitud eestikeelsetest maleõpikutest. Nii õigete vastete leidmisel kui ka teooriaosa kirjutamisel oli abi ka Internetist, eelkõige Eesti Maleliidu kodulehest. Eestikeelsete terminite ja selgituste õigsuse on üle kontrollinud Tartu Ülikooli Maleklubi liige Kristjan Sander.

Vajadust malesõnastiku järele näitab juba see, et selle vastu on huvi näidanud nii Eesti Maleliit kui ka Tartu Ülikooli Maleklubi, kes mõlemad soovivad, et valminud sõnastik jõuaks ka nendeni. Seega on võimalik, et antud malesõnastik saab Interneti abil kõigile huvilistele kättesaadavaks.

Koostaja teab, et käesolev malesõnastik ei suuda praegusel kujul täita seda tühimikku, mis Eestis maleterminoloogiat käsitleva kirjanduse vallas valitseb, aga sellele vaatamata on see ka praeguses mahus kasulik allikas malehuvilistele ja tõlkijatele ning kindlasti on tegu hea algmaterjaliga võimalikule põhjalikumale malesõnastikule, mida saaks täiendada juba mõni kogenum maletaja.

Kasutatud kirjandus:

- Averbakh, Y. Small chess dictionary. Kleines Schachwörterbuch. Pequeño diccionario de ajedrez. Petit dictionnaire des échecs. Малый шахматный словарь. Mali šahovski rečnik. Belgrad: Šahovski Informator, 1980.
- Bönsch, E. Kleines Lexikon Schach. Berlin: Sportverlag, 1988.
- Eade, J. Schach für Dummies. 2., überarbeitete Auflage. Weinheim: WILEY-VCH Verlag GMBH & Co. KGaA, 2006.
- Kasparov, G. Male kui elu mudel. Tallinn: Tänapäev, 2009.
- Keres, P. & Iivo N. Maleaubits. Tallinn: Ilo, 2008.
- Kotov, A. Malelise mõtlemise saladused. Tallinn: Eesti Raamat, 1979.
- Neustadt, J. Paul Kerese maleülikool. Tartu: Eesti Raamat, 1991.
- Randviir, J. Caissa riik ja rüütliid. Tallinn: Eesti Raamat, 1984.
- Raoof, A. & Corfe, T. Male. Tallinn: Egmont Estonia, 2002.
- Rõtova, M. Male Eestis 1970-1976. Tallinn: Eesti Raamat, 1982.
- Vahesaar, L. Male reegliid. Tallinn: Olion, 1997.
- Veldemann, A. Kõik mängivad malet. 2. trükk. Tallinn: Olion, 1995.
- Volland, R. Schach – ernst und heiter. Berlin: Tribüne. 1983.

Internetiallikad:

- A Glossary of Basic Chess Variant Terms
[<http://www.chessvariants.org/misc.dir/coreglossary.html>] (03.02.2010)
- Chessworld. Encyclopedia of chess language.
[<http://www.chessworld.org/index.html>] (09.02.2010)
- Eesti malelugu
[http://www.maleliit.ee/modules/Treenerid/materjalid/Eesti_malelugu1.pdf]
(09.03.10)
- Feichtinger, H. Schach – nur ein Spiel?
[<http://www.hans-feichtinger.de/feichtinger/schachgeschichte.html>] (08.04.10)
- German-English Chess Dictionary
[<http://www.kaissiber.de/Dictionary.PDF>] (03.02.2010)

- Puhvel, H. Malekirjanduse suurteos
[<http://www.postimees.ee/leht/95/12/23/sport.htm>] (09.03.10)
- Schachbegriffe Deutsch-English
[<http://209.85.229.132/search?q=cache:QbEbLSDH5CIJ:www.sk-kaltenkirchen.de/html/modules.php%3Fop%3Dmodload%26name%3DSections%26file%3Dindex%26req%3Dviewarticle%26artid%3D16%26POSTNUKESID%3D793bf18b7c86f366564d6817e6f984b4+diversion+ablenkung+schach&cd=3&hl=et&ct=clnk&gl=ee>] (09.02.2010)
- Schuster, J. & Rei, A. & Lauk, Ü. & Olde, H. (1) Male tekkimise ajalugu.
[http://www.maleliit.ee/modules/Treenerid/materjalid/ajalugu_1.doc] (11.03.10)
- Schuster, J. & Rei, A. & Lauk, Ü. & Olde, H. (2) Eesti Malelugu.
[http://www.maleliit.ee/modules/Treenerid/materjalid/Eesti_malelugu1.pdf]
(09.03.10)
- Sööt, M. Eesti malekirjandus (1883-2002)
[<http://www.maleliit.ee/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=6>]
(11.03.10)

Zusammenfassung

Deutsch-estnisch-englisches Schachwörterbuch

Das Ziel der vorliegenden Magisterarbeit war es, ein Schachwörterbuch zusammenzustellen. Dazu gab es zwei Gründe. Erstens hat die Verfasserin ein persönliches Interesse für Schachspiel und zweitens gibt es dazu auch ein praktisches Bedürfnis. Nach Kenntnissen der Verfasserin ist bisher kein Schachwörterbuch verfasst worden, das die estnische Sprache beinhaltet. Ein Schachwörterbuch könnte sowohl Schachspielern mit Grundkenntnissen als auch Übersetzern nützlich sein.

Das Wörterbuch ist in drei Sprachen verfasst: Deutsch, Estnisch und Englisch. Die Ausgangssprache ist Deutsch, weil das Wörterbuch vor allem auf estnischsprachige Benutzer gerichtet ist. Das Wörterbuch beinhaltet auch ein Register auf Englisch, also kann man Fachausdrücke auch aus der englischsprachigen Literatur übersetzen. Das Wörterbuch beinhaltet insgesamt 298 Stichwörter und zusätzlich noch über 70 Unterstichwörter. Ein Großteil von Wörtern haben eine Begriffserklärung dabei.

Als Quellen sind verschiedene Schachbücher und Internet benutzt worden. Benutzte Internetquellen sind vor allem die Webseite von *Eesti Maleliit* (Estnischer Schachverband) und deutsch-englische Schachwörterbücher. Die Richtigkeit der estnischen Wörter und der Erklärungen ist von Kristjan Sander, dem Mitglied des Schachvereins der Universität Tartu überprüft worden.

In der Zukunft könnte man dem Wörterbuch auch Russisch hinzufügen, denn Russland ist weltweit ein sehr wichtiges Schachland und in dieser Sprache ist sehr viel Schachliteratur veröffentlicht worden. Ein Großteil der Schachliteratur, die in Estland verfügbar ist, ist ebenso auf Russisch.

Das vorliegende Schachwörterbuch kann diese Lücke, die in Estland im Bereich von Schachterminologie herrscht, wohl allein nicht schließen, aber es handelt sich bestimmt schon jetzt um eine nützliche Quelle für Schachfreunde und Übersetzer. Sicherlich ist dieses Schachwörterbuch eine gute Grundlage für ein gründlicheres Schachlexikon, das schon von einem Schachexperten verfasst werden könnte.

Kinnitus

Kinnitan, et koostas in käesoleva magistritöö iseseisvalt ja kasutas in vaid neid allikaid, mis on kirjanduse loetelus ära toodud.

.....

(koht)

.....

(kuupäev)

.....

(allkiri)